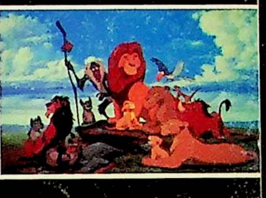


SPÉCIAL VIRGIN



Plongez au cœur des futurs hits de Noël

11th Hour, Aladdin, Cannon Fodder 2, Command & Conquer, Creature Shock, Demolition Man, Doom 2, Flight Of The Amazon, Hokum KA50, Iron Assault, Kyrandia 3, Lands of Lore 2, Lost Eden, Nascar Racing, le Roi Lion, Sensible Golf, Sensible World Of Soccer...











JOYEUX NOEL



POUR BIEN ACHETER

Auchan

Rallye

Cora

Carrefour

Boulanger



Geant Casino

Hypermédia

TOUS LES PRODUITS VIRGIN CHEZ

EN REGION PARISIENNE

75001 Micromania - Paris
75001 Fnac Les Halles - Paris
75004 BHV Rivoli-Paris
75005 ABC Games - Paris
75005 ScoreGames - Paris
75005 Fnac Saint Germain - Paris
75006 Micromania - Paris
75008 Micromania - Paris
75008 Virgin - Paris
75009 Microfolie's - Paris
75015 Fnac Montparnasse - Paris
75017 Fnac Etoile - Paris
78 Microfolie's - Versailles
78 Games - Vélizy Villacoublay
78 Game's - Le Chesnay
78 Fnac - Le Chesnay
78 Game's - Saint Quentin en Yvelines
78 Micromania - Vélizy



78 Microfolie's - Saint Germain en Laye
92 Microfolie's - Rueil Malmaison
92 Micromania - Puteaux
92 Fnac - La Défense
93 BHV - Rosny
93 Micromania - Rosny Sous Bois
93 Fnac - Noisy Le Grand
94 Extrapole Belle Epine - Thiais
94 BHV Belle Epine - Rungis
94 BHV - Creteil
94 Fnac - Creteil
95 Game's - Cergy
95 Fnac - Cergy

EN PROVINCE

01 Game's - Thoiry
06 Micromania - Nice
06 Fnac - Nice
10 Fnac - Troyes
13 Virgin - Marseilles
13 Fnac - Marseilles
14 Fnac - Caen
21 Fnac - Dijon
22 Séquence News Savido - Saint Brieuc
26 Fnac - Valence
28 Séquence News - Chartres
28 Séquence News - Dreux
30 Gameland - Nîmes
30 Fnac - Nîmes
31 Fnac - Toulouse
33 Virgin - Bordeaux
33 Fnac - Bordeaux
34 Fnac - Montpellier
35 Séquence News - Rennes
35 Fnac - Rennes
37 Fnac - Tours
38 Fnac - Grenoble
42 Fnac - Saint Etienne
44 Séquence News - Nantes
45 Fnac - Orléans
49 Fnac - Angers
51 Fnac - Reims
54 Fnac - Nancy
56 Séquence News - Vannes
57 Fnac - Metz
59 Game's - Lille
59 Fnac - Lille
59 Micromania - Villeneuve d'Ascq
64 Fnac - Pau
67 Fnac - Strasbourg
68 Fnac - Colmar
68 Fnac - Mulhouse
69 Micromania - Lyon
69 Fnac Bellecourt - Lyon
69 Fnac - Lyon Part Dieu
72 Fnac - Le Mans
76 Fnac - Rouen
80 Game's - Amiens
83 Fnac - Toulon
84 Fnac - Avignon
90 Fnac - Belfort



Sommaire

édito

**Qu'est ce qu'un éditeur de jeux de nos jours ? Ce numéro spécial de Génération 4 souhaite répondre à cette question en consacrant ce hors série à Virgin et aux éditeurs qui travaillent avec Virgin. Nous avons souhaité prendre le temps et l'espace rédactionnel pour tenter d'aller plus loin afin de (presque) tout vous montrer. Le premier objectif d'un éditeur consiste en l'amour de la création et du partage de cette passion avec les auteurs, en créant l'environnement qui leur permettra de s'exprimer au mieux.
Un éditeur doit aussi aimer faire des paris... pour les gagner ! Sur quelle machine doit-on développer ? Quel type de jeux marchent ? Quelle technologie correspond aux goûts du public ? Avec un budget de 350 000 $ en 1990 pour la création de The 7th Guest, Virgin fut le précurseur sur un format alors presque inconnu : le CD-Rom PC.
Enfin, un éditeur doit faire la promotion des produits et les commercialiser. Dans ce domaine aussi, Virgin s'engage à fond, ce magazine en étant la preuve directe, alors que pour la distribution, une structure directe existe dans de nombreux pays. Comme vous, nous sommes décidés à aller encore plus loin, encore plus vite avec votre soutien. Alors, profitez de ces pages pour découvrir la nouvelle vague de jeux que nous vous proposerons dans les mois à venir.** ■

Thierry Braille



OURS

HORS SÉRIE Génération 4 DÉCOUVERTE
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
L'équipe de Génération 4 !

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettistes : Sophie Lahaxe, Frédéric Cauchy.
Chef du service PAO : Frédérik Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Loïc Le Goff, Julien Dry, Olivier Monbel, Bruno Levesque.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret, Nadine Debard.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Christine Gaugry.
67, rue Robespierre, 93558 Montreuil
Tél. (33) (1) 48 59 13 14 - Fax. (33) (1) 48 59 01 60

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
Responsable du marketing direct : Christine de Gandt.

MARKETING
Directeur commercial & marketing : Lionel Pillet assisté de Céline Legrain.

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel.
Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs).

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

Hors Série Génération 4 Découverte est une publication de Pressimage, SARL au capital de1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement :
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.
Commission paritaire :
N° 69731 — ISSN 0987870OX —
Dépôt légal 4ème trimestre 1994.

Ce numéro est constitué de 2 cahiers de 32 pages, de 4 pages de couverture.

Virgin Interactive

Vidéo analyse d'une compagnie hors du commun

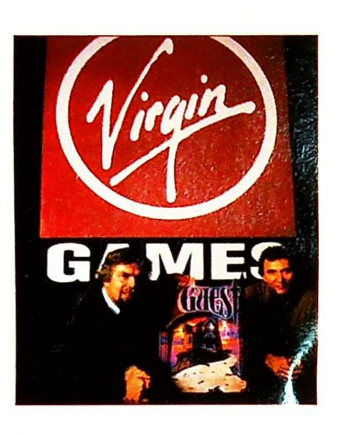
Saviez-vous qu'avant 1970, Virgin n'existait pas ? En quinze ans de temps, ce nom est devenu une légende dans bien des domaines, avec comme dernier pari celui de devenir leader dans l'informatique ludique ! Afin d'adopter un profil résolument tourné vers le futur, la compagnie s'appelle désormais Virgin Interactive Entertainment.



Depuis le début des années 90, le monde de la micro-informatique ludique a bien changé, et Virgin est une des sociétés qui a su prendre le bon wagon pour l'avenir ! Sachant dès le départ que le marché devait être pensé à l'échelle internationale, de gros efforts ont été réalisés pour adapter chaque produit en fonction du pays. Outre les bureaux en Angleterre et aux États-Unis, des filiales ont été implantées en Allemagne et au Japon, ainsi qu'en France. Cela signifie entre autres que tous les produits possèdent désormais un caractère local pour être sûr de toucher le public le plus large possible. Les packagings et les campagnes de promotion sont adaptés à chacun. Plus récemment, la volonté de Virgin a logiquement évolué pour se tourner vers des projets autres que les jeux. Virgin Interactive Entertainment a par exemple racheté ESP, une société spécialisée dans les développements multimédia. ESP que l'on considère à juste titre comme la compagnie pionnière des produits interactifs musicaux. Elle s'est en effet déjà illustrée en réalisant des titres multimédias pour Dire Straits, Eurythmics, New Order, et tout dernièrement Nine Inch Nails. L'interaction entre les différentes filiales de Virgin permet d'obtenir une synergie de groupe exceptionnelle ! Il faut savoir aussi, que depuis quelques mois, le groupe américain Blockbusters a racheté Virgin Interactive Entertainment, par le biais de sa filiale Spelling Entertainment Group, ce qui offre des possibilités quasiment infinies pour l'avenir. Il faut en effet noter que Blockbusters

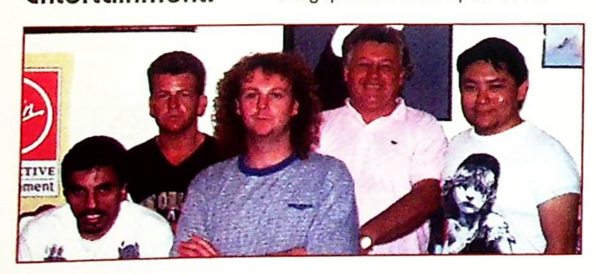


Glenn R. Wissner, chef du projet Creature Shock



À droite, Tim Chaney, accompagné de Richard Brenson.





L'équipe de Demolition Man avec, en chemise rose, Barry Pringle, le chef de projet.



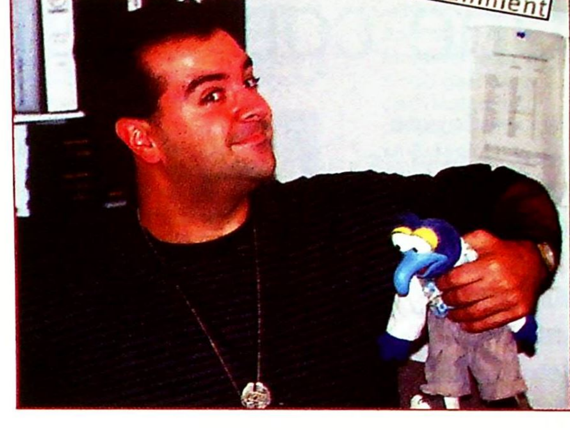
Entertainment





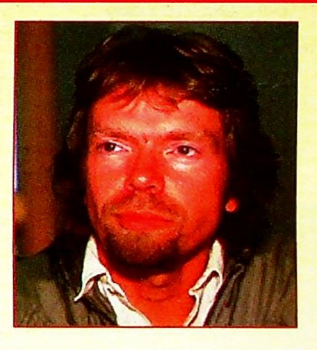


a récemment fusionné avec Viacom, groupe gigantesque qui possède par exemple la Paramount dans le milieu du cinéma, plus des chaînes de télé, radio, etc.



Robb Alvey, chef du projet Dinoblaze.

VIRGIN'S STORY



La création de Virgin remonte à 1970, année bénie s'il en fut, avec au départ un personnage d'exception, Richard Brenson, gérant d'une simple société de VPC de disques. Le succès de cette dernière lui permet rapidement d'ouvrir son premier Megastore. La suite logique des opérations : la création de Virgin Records en 1973, devenu depuis une véritable légende. Comment ne pas citer les Sex Pistols, Mike Oldfiel, Phil Collins, Genesis, Culture Club, les Rolling Stone, Téléphone, Les Négresses Vertes... Ensuite, tout va très vite, avec des lancements dans tous les milieux : cinéma, radio, agence de mannequins, compagnie aérienne et un nouveau Cola Virgin sera même annoncé prochainement ! Depuis la fin des années 90, un nouveau défi (les jeux vidéo) apparaît pour ce découvreur et précurseur dans bien des domaines. C'est Virgin Communication (Robert devereux) qui s'occupe de la mise en place de cette structure, avec dans un premier temps des bureaux aux États-Unis et en Angleterre.

VIRGIN INC., Une vision du CD-Rom

La branche américaine a toujours baigné dans le milieu PC et compatibles, ce qui explique sûrement le nombre de hits qui ont été développés sur ce format, mais c'est aussi le service console qui a toujours été le fer de lance de ces bureaux. Outre des produits comme Spirit Of Excalibur ou Conan The Cimmerian, Virgin Inc. nous a concocté au fil des ans des titres comme Cool Spot, Wonderland, Space Shuttle, Realms, Supremacy. Le point fort de cette filiale a surtout été de trouver des talents externes prometteurs. Ils ont ainsi su dénicher l'équipe de Graham Devine, Trilobyte, qui travaillait sur un projet énorme entièrement réalisé en images de synthèse, avec des acteurs intégrés aux décors. Le directeur général de Virgin Inc., Martin Alper fut dans ce cas précis un véritable visionnaire. Malgré les risques et les coûts de ce développement, on peut dire qu'il lança véritablement la vague multimédia en supportant contre vents et marées le premier jeu développé spécifiquement pour CD-Rom PC. Le résultat fut le magnifique The 7th Guest. Autre exemple, avec Papyrus, la compagnie qui développa Indy Car Racing, la course de voiture la plus réussie sur PC. La collaboration avec ces deux labels se poursuit d'ailleurs, avec la sortie imminente de The 11th Hour et de Nascar Racing.



Vive la France !

Une compagnie en or

Ayant débuté sous le nom de Virgin Games France, le 1er août 1992, la filiale française de Virgin Interactive Entertainment a depuis peu pris son véritable envol. Flash-back sur une adolescence heureuse...

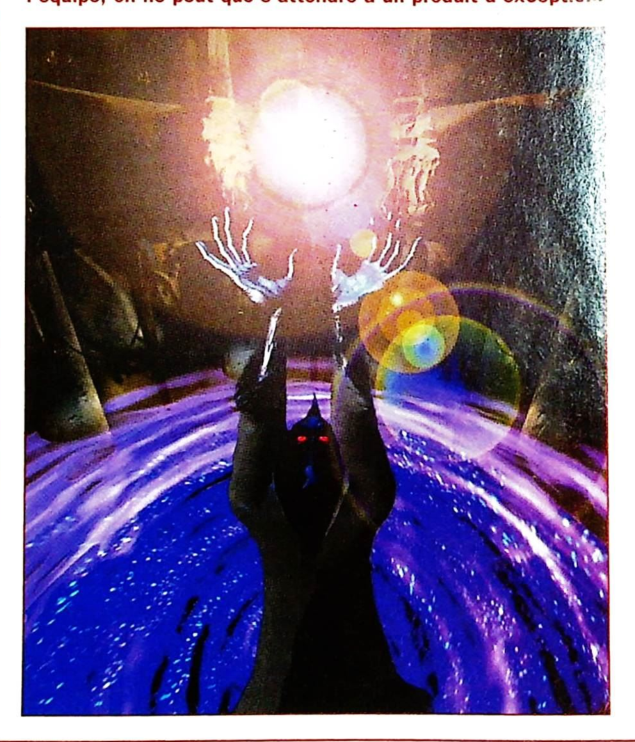
Devant l'évolution rapide du marché et surtout la position importante de la France sur le marché Européen, l'ouverture d'une filiale française semblait indispensable. Comme pour l'Angleterre, le Japon et les USA, il semblait également indispensable de développer en France une politique marketing et commerciale localisée. En effet, le marché français est sans doute le plus complexe en Europe. En 1994, la filiale française a pris une nouvelle dimension en créant sa propre structure de distribution. Désormais Virgin vend directement aux points de ventes. Cette évolution capitale de Virgin a reçu un fabuleux accueil auprès des points de ventes qui bénéficient de liens plus étroits avec l'éditeur et son dynamisme marketing. Les consommateurs ont pu également en sentir les effets positifs en constatant une baisse des prix sur les produits, rendue possible par la suppression d'un intermédiaire. La mise en place fut rapide et efficace, aidée en grande partie par un catalogue de produits de très grande qualité. Aujourd'hui, Virgin France représente près de quarante personnes. Outre l'équipe s'occupant du marketing, de la promotion et du service consommateur, ce sont plus de vingt personnes qui travaillent dans le service distribution. ■



De gauche à droite : Nathalie Lamri (Responsable Marketing), Dr Spot (Responsable Hotline), Loïck Tanguy (Chef de Marques), Thierry Braille (Président), Priscille Braut (Assistante de Presse), Samantha Woods (Responsable Communication).

Amazing Studio

Depuis son départ de chez Delphine Software, Éric Chahi, le génie créateur du phénomène Another World travaille avec son équipe d'Amazing Studio sur un projet ultra-secret : Heart Of Darkness. Seules deux ou trois photos ont filtré et très peu d'informations sur le jeu en lui même, mais lorsque l'on sait que Virgin a donné littéralement carte blanche à l'équipe, on ne peut que s'attendre à un produit d'exception.



Thierry Braille

Ayant commencé comme responsable du marketing pour SFMI en 86, Thierry s'est donc retrouvé plongé dans un marché en pleine explosion, distribuant des labels tels que Virgin, US Gold, Ocean, Psygnosis, etc. De 1991 à 1992, il est devenu directeur de Delphine Software, créant au passage la branche de distribution PPS, pour des éditeurs tels que Gremlin et New World Computing. Enfin, le 1er août 1992, il se retrouve à l'origine de l'apparition de Virgin Games France, filiale française de cet éditeur mondialement célèbre.

Génération 4 :Quelles sont les nouvelles fraîches chez Virgin Interactive Entertainment France ?
Thierry Braille : Nous sommes actuellement focalisés sur une priorité. Finir d'installer complètement notre service distribution, même si aujourd'hui, il fonctionne déjà parfaitement. Nous sommes désormais référencés chez tous les revendeurs sans exception et vous pourrez trouver les produits Virgin dans tous les points de vente. Carrefour, Auchan, Boulanger, Fnac, Micromania, Megastore, Casino, Mammouth, boutiques spécialisées, etc.
Depuis juin, tout a en effet été très vite, sans doute parce que notre proposition correspondait à une attente du marché. À ce titre, je ne serais pas surpris que d'autres éditeurs lancent également leur propre structure dans un proche avenir.
***Gen 4 :** Quels services offrez-vous aux particuliers qui achètent des jeux Virgin ?*
T.B. : Nous avons depuis plusieurs mois déjà une Hot-Line avec un joueur hors pair pour répondre aux problèmes rencontrés par les joueurs. En outre, pour tout ce qui est solutions, astuces, etc. un 3615 VIRGIN GAMES est disponible. Enfin, nous proposons aussi des jeux et des infos sur le 36 68 94 95.
***Gen 4 :** Est-il envisageable dans les mois à venir, de voir arriver des produits développés par Virgin Interactive Entertainment France ?*
T.B. : Peut-être pas tout de suite. En effet, des chefs de projets ou «producers» travaillant dans nos bureaux américains et anglais suivent les projets français. Ainsi, pour un produit comme Lost Eden, il existe deux chefs de projets qui le suivent pas à pas. Comme le projet est français, le chef de projet anglais interviendra bien entendu plus que son homologue américain. Le rôle du chef de projet est complexe et varié. Il doit être un support, un œil «critique» de la création sans se substituer aux créateurs. Il doit gérer le budget de développement, etc. Son homologue américain apporte de la même façon, ses connaissances sur les zones américaines et japonaises. Cette coordination de tous les instants, même si elle peut sembler complexe, permet en revanche d'aboutir à des produits de dimension internationale.
***Gen 4 :** Quelles sont les machines que Virgin va supporter dans le futur ?*
T.B. : Nous continuons bien sûr à supporter les consoles classiques, mais il est évident que le futur est multimédia, avec dans un premier temps des standards architecturés autour du CD-Rom. Nous sentons que le public recherche une nouvelle génération d'images et de «game design». Actuellement et pour quelques mois, voire année, le CD-Rom PC (et Mac) semble être idéal. La plupart de nos gros développements sont prévus sur ce support. Ensuite, nous suivons de très près l'arrivée de nouveaux supports. La Jaguar, le CD-I et la 3DO offrent pour l'instant une base installée relativement limitée. Les nouvelles machines annoncées (PSX, 32X, Ultra 64) sont prometteuses, mais là encore, il faudra attendre encore pas mal de mois avant de pouvoir percevoir les réactions du public. Quoiqu'il en soit, le marché Amiga décline rapidement, seule l'Europe et plus spécialement l'Angleterre restant relativement dynamique !
***Gen 4 :** Pourquoi avoir changé de nom ?*
T.B. : Virgin Games avait, de par son nom, une trop grande connotation ludique. Nous voulions aborder de nouvelles possibilités offertes par le multimédia et c'est pourquoi nous avons opté pour un nom beaucoup plus significatif de nos aspirations. Que cela soit pour le domaine de l'éducatif ou celui des loisirs, nous avons décidé de nous lancer sérieusement dans la course, le multimédia permettant enfin de réaliser des produits adaptés.
***Gen 4 :** Comment pressents-tu ce Noël ?*
T.B. : Très chargé, aussi bien sur consoles que sur micro. Le Roi Lion,Earth Worm Jim, Doom2, Creature Shock, Lost Eden, Kyrandia 3... Virgin For Ever !

VIRGIN GAMES L'ANCÊTRE D'UN GRAND

Pour commencer dans le milieu, Virgin Games Mastertronics s'occupait de la distribution des produits Sega en Europe jusqu'en 1990, ce qui représentait déjà un travail énorme. Conscient de la dépendance vis-à-vis de Sega, Virgin s'est rapidement orienté vers des développements en interne et le début des années 90 a vu se multiplier les projets. Depuis, la compagnie s'est sérieusement étoffée, distribuant des produits développés par des labels tiers et créant des dizaines de jeux originaux. Pour simplifier, on appellera Virgin UK, Virgin Inc. et Virgin France, les branches anglaise, américaine et française de Virgin Interactive Entertainment.



Virgin UK

Une île à la conquête du monde

Le bureau anglais était le plus prolifique des différentes filiales de Virgin Games et cette tendance semble se confirmer. De nombreux produits s'annoncent en effet pour cette fin d'année.



Il y a encore deux ans de cela, lorsque l'on parlait de Virgin Games, on faisait référence bien sûr aux bureaux anglais de la compagnie de jeux vidéo. Depuis, d'autres filiales ont été créées un peu partout dans le monde. Outre son rôle de contrôle et d'intermédiaire entre les diverses filiales de Virgin Interactive Entertainment, Virgin UK est toujours considéré comme la maison mère ! Gérant pratiquement tous les produits grâce à de nombreux chefs de produits, cette société a surtout permis au fil des années à regrouper divers labels talentueux. Comment oublier en effet des produits tels que Beneath A Steel Sky chez Revolution Software, Reach For The Skies ou encore Overlord, développés par Rowan Software pour le compte de Virgin. Qui a pu oublier le fabuleux Jimmy White Whirlwind Snooker, Goal fait par Dino Dini ou encore Apocalypse ! Cette compagnie s'est surtout occupée de convertir de nombreux produits pour le marché européen, avec des versions Amiga ou ST, deux machines totalement inconnues sur le marché américain ou japonais. Cool Spot sur Amiga fut un véritable régal.

Comme pour toutes les filiales de Virgin, Virgin UK se caractérise surtout par son ambiance de travail qui fait envie à bon nombre de concurrents. On retrouve d'ailleurs cette décontraction et cette assurance d'être dans le [illegible] chemin dans certaines publications publiées outre-Manche. Prouvant une fois de plus la supériorité dans



Dinonauts

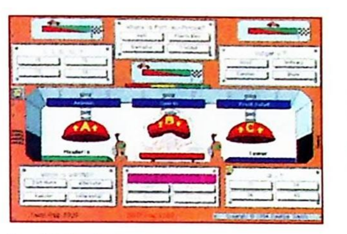
Pour les plus jeunes (cinq à huit ans), voici un premier produit qui leur permettra d'apprendre tout en s'amusant, grâce à une aventure intergalactique humoristique. Vous devez aider quatre sympathiques dinosaures à trouver une nouvelle planète, des mammifères proliférant sur leur globe. Le jeu se décompose en plusieurs phases qui, permettent de découvrir la peinture, la musique, la logique, etc.



Tim Chaney

Cette figure de légende dans le milieu de la micro-informatique fit son entrée en 1982 chez Commodore UK, s'occupant du lancement du Vic 20, du C64 et du C128. Ensuite, il créa en 1985 sa compagnie, US Gold, alors plutôt spécialisée sur les produits pour Amstrad et Spectrum. En 1989, il travailla à la fois pour Tekmagik et pour une subdivision de Sega pour finalement être contacté en 1991 par Virgin. Son expérience dans ce milieu lui permet de voir sereinement les années à venir, avec d'énormes espoirs portant sur tout ce qui est CD et multimédia, mais aussi de nouveaux supports.

Frantic Factory



Pour les enfants de huit ans et plus, cette usine pas comme les autres les placera face à des dizaines de problèmes, qui font intervenir leurs connaissances en vocabulaire ou en culture générale ou leur demandant de réfléchir à des puzzles, des énigmes. Sans même s'en rendre compte, les enfants apprendront voire perfectionneront leur connaissances de base.

[illegible] des agences de publicité anglaises.
Pour l'année à venir, si moins de produits "Made in England" sont prévus, cela n'empêche pas Virgin UK de préparer dans le plus grand secret quelques nouveautés qui frapperont vos écrans avec force. Tout comme ses homologues Virgin US et Virgin France, Virgin UK se caractérise par une équipe de qualité. Outre Sean Brennan, ex-Mirrorsoft, on y retrouve par exemple Simon Jefferey, ex-Electronic Arts, pour ne citer que ces deux exemples.



VIRGIN SOUND & VISION LA RENAISSANCE MULTIMÉDIA

Depuis l'été 94, ce nouveau label issu du groupe Virgin gère tous les projets, non ludiques, de software interactif. Education, culture et loisirs débarqueront dès cette fin d'année sur CD-Rom. Virgin Sound & Vision (VSV) a pour but principal de créer des expériences visuelles et auditives, à la fois instructives, distrayantes et complètement inédites. Pour ce faire, les auteurs partent d'un concept puis le déclinent au maximum, l'embellissent et l'organisent d'une manière réellement nouvelle. Avec des bureaux à Londres et à Los Angeles, VSV complète ainsi merveilleusement la gamme ludique offerte par Virgin Interactive Entertainment. Basée sur deux continents différents, VSV peut ainsi profiter des talents créatifs de chacun pour apporter aux produits leur caractère international ! Toutes ces productions existent bien sûr en version française. Ce qui au passage nécessite beaucoup de travail. Tous ces titres étant développés pour le format CD-Rom. Voix ,textes et manuels en français. Tout le produit doit être adapté au pays !
La grosse originalité de la plupart de ces projets tient à l'utilisation de la technologie de compression fractale d'images, développée par Iterated System. Tout comme le fait déjà Microsoft, Virgin peut ainsi se permettre d'utiliser des images et d'effectuer des zooms dessus, sans perte importante de qualité. Pour une taille à peine supérieure à la moyenne, ce procédé permet par exemple, à partir d'une photo d'une église, d'avoir la possibilité de faire un zoom sur le clocher, puis un autre zoom sur la cloche elle-même, en n'utilisant qu'une seule image.
Fort de ces possibilités, VSV compte bien rapidement exploiter au mieux cette nouvelle avancée technologique, grâce à un accord portant sur cinq ans avec Iterated System. Dans un premier temps, quatre produits sont annoncés pour la fin d'année. ■



Virgin's One World Atlas



Il s'agit d'une encyclopédie vous conviant à un voyage à travers plus de 235 pays, pour plus de 600 cartes, avec des zooms, des schémas, etc. VOWA donne accès à plus de 1000 photographies professionnelles et plus de 10 000 données, pour obtenir des informations culturelles, politiques ou encore économiques.

Virgin's One Tribe

Cette encyclopédie est totalement complémentaire de l'Atlas, puisqu'il s'agit d'une étude approfondie des gens et des cultures. Vous évoluerez ainsi à travers des centaines d'écrans, sans parler des 30 minutes de vidéo tirées de reportages faits par la BBC. Les plus curieux pourront même y trouver plus de 3000 costumes issus de toutes les régions du monde ou encore effectuer des recherches thématiques.

ESP

Cette nouvelle compagnie, rachetée par Virgin Interactive Entertainment, travaille sur des projets de musiques interactives. Il faut dire que Virgin Interactive Entertainment est convaincu du futur de la "Télévision Interactive", de nombreux travaux étant en développement dans le but de proposer des loisirs multi-utilisateurs via le câble, les réseaux, pour ne citer qu'eux.

Aladdin



Retrouvez la magie de Disney grâce à Virgin !

Sorti en 1992 aux States, Aladdin a remporté un énorme succès auprès des petits comme des grands. Il a notamment permis d'engranger un bénéfice de 217 millions de dollars au box office américain. Ailleurs, dans le reste du monde, il continue de battre des records. Mais Aladdin ce n'est pas seulement un film, c'est aussi le jeu vidéo dont on a le plus parlé en 1993. Souvenez vous de la fabuleuse version Megadrive ! Eh bien sachez que Virgin Interactive Entertainment, en collaboration avec Disney Software, nous concocte pour cette fin d'année les adaptations sur Amiga, PC, Nes & Game Boy. Rien que ça ! En route pour un extraordinaire voyage au pays des Mille et Une Nuits.

Les adaptations de films ou de dessins animés ont de plus en plus cours dans le milieu des jeux vidéo. Ce phénomène ne date cependant pas d'hier. En effet, il y a quelques temps déjà, nous pouvions trouver sur nos machines des titres comme Zorro, Predator, Double Détente, T2, Hook et bien d'autres encore. Plus récemment, les éditeurs ont acquis les licences des Jurassic Park, Last Action Hero ou bien Le Livre de la Jungle. Pourquoi cet engouement ? Cela s'explique par la simple raison que les gens aiment retrouver les personnages auxquels ils sont attachés. Dans ce domaine, Disney occupe une position plus que favorable grâce à ses héros (Mickey, Donald, Dingo), ses animations, mais surtout les émotions que suscitent ses récits. Il y a les bons, les méchants, de l'action, du drame, de l'humour et de la romance. En bref, tout !

Alors, imaginez un peu le défi auquel la société Virgin Interactive Entertainment fut confrontée lorsque la branche jeux vidéo de chez Disney, Disney Software, lui demanda d'adapter Aladdin. Il fallait retranscrire en jeu vidéo l'histoire ainsi que les émotions du film. Chose difficile quand on sait que Disney est la seule compagnie ayant un droit de regard sur les produits jusqu'au dernier moment. Le résultat n'en est que plus probant. Non seulement plébiscité par de nombreux journaux informatiques, Aladdin sur Megadrive a véritablement fait un carton dans le monde entier. Il est d'ailleurs toujours classé dans le top 10. Fort de cet aperçu, Virgin Interactive Entertainment et Disney Software décident ensemble de nous offrir les versions micros (Amiga, PC) ainsi que les versions consoles (Nes & Game Boy). Pour ces dernières, Virgin nous promet les meilleures animations jamais vues sur des systèmes 8 bits. Leur sortie est prévue en novembre. Rappelons en outre que le jeu existe déjà sur Super Nintendo, Master System et Game Gear.



Le film

Aladdin est devenu en 1992 le film numéro Un aux États-Unis, remportant par la même occasion deux Academy Awards pour la meilleure chanson, «A Whole New World» (Alan Menken, Tim Rice) et pour les meilleures musiques (Alan Menken). Il faut dire que les artistes de chez Disney avaient tout fait pour séduire le grand public. Pour le personnage principal, ils se sont tout bonnement inspiré d'un des acteurs américains le plus populaire du moment, Tom Cruise (Top Gun, Jours de Tonnerre). D'autre part, l'appel aux nouvelles technologies comme celle des images de synthèse, déjà utilisées pour le précédent film Beauty and the Beast, leur a









permis de réaliser des mouvements de caméra assez impressionnants. Le public se trouve alors plongé dans l'action (scène de la fuite sur le tapis volant). Cependant pour faire un bon film, les effets spéciaux seuls ne suffisent pas. Il faut aussi ajouter d'autres ingrédients pour obtenir un mélange idéal. L'histoire raconte les aventures d'un paysan nommé Aladdin et de son espiègle singe, Abu. Le jeune héros tombe amoureux de la belle Princesse Jasmine en dépit d'une loi déclarant que seuls les princes peuvent épouser les princesses.
Son seul espoir consiste alors à trouver la lampe magique et à libérer le décapant Génie afin qu'il exauce tous ses voeux. Seulement voilà, il n'est pas le seul à convoiter les pouvoirs de cette lampe. Le méchant sorcier et conseiller du Sultan, Jafar, accompagné de son perroquet, Iago, est aussi de la partie. Aladdin doit donc débarrasser son royaume du terrible Jafar.

Mais pour gagner le coeur de Jasmine, il doit avant tout apprendre à rester lui-même. Ce souhait là, même le Génie ne peut l'exaucer !

Le jeu

Jusqu'à présent, seuls les possesseurs de la Megadrive pouvaient se targuer de disposer de la meilleure version d'Aladdin. Ce chef- d'oeuvre réalisé par l'équipe de David Perry, à qui on doit Cool Spot et Global Gladiators, arrive pour Novembre sur Amiga et PC. D'ores et déjà, sachez que le portage sur ces deux machines est une vraie merveille. Les graphismes n'ont rien perdu de leur qualité et sont toujours aussi somptueux.
Aladdin est un jeu de plate-forme reprenant avec exactitude les principales séquences du film. Vous y dirigez Aladdin dans sa lutte pour débarrasser son royaume de l'infâme Jafar et sauver la belle Jasmine. Pour ce faire, vous devez vous battre dans les rues d'Agrabah, vous échapper du donjon du Sultan, retrouver les moitiés de Scarabées, survivre dans la caverne des merveilles, vous approprier la lampe magique et finalement battre Jafar dans son sanctuaire secret.
En tout et pour tout, douze splendides niveaux vous attendent avec notamment des bonus stages dans lesquels vous endossez le rôle du p'tit singe Abu. Celui-ci devra par exemple éviter des pots tombant du ciel. Sur votre chemin, vous rencontrez divers pièges et ennemis: des charbons ardents, une escouade de gardes à la solde de Jafar, des jongleurs de couteaux, des charmeurs de serpents, des squelettes, des chauve-souris et même le voleur à la tire. Pour se défendre, le joueur dispose d'un cimeterre (sabre incurvé de la Perse Antique) et d'un chargement de pommes pour éliminer les adversaires à distance. À un certain niveau, un colporteur vendra des vies supplémentaires en échange de pierres précieuses. En réalité, c'est votre agilité qui vous sauvera la plupart du temps. Aladdin peut grimper aux cordes, escalader les bâtiments, sauter sur des poteaux lumineux, jouer avec la mort sur des plates-formes en pierre dans des cavernes, prendre le contrôle d'un tapis volant, etc.
Les animations sont d'ailleurs impressionnantes par leur nombre et leur réalisme. Ce n'est pas étonnant puisqu'une équipe d'animateurs des Studios Disney s'est occupée des sprites. On croirait voir le dessin animé ! Un vrai régal pour les yeux ! C'est rapide, relativement fluide (scrolling inclus) et l'humour est omniprésent. Certains gardes en perdant leur pantalon dévoilent leur caleçon à pois rouges, d'autres mangent leur sandwich comme des goinfres, d'autres encore vous font signe d'approcher en criant «come on !». À ce sujet, l'ambiance sonore est elle aussi magique car il s'agit de celle du dessin animé. Les musiques sont d'ailleurs meilleures sur Amiga que sur Megadrive, la jouabilité étant strictement identique. Bref, vous l'aurez compris, Aladdin est un soft qu'il ne faut absolument pas manquer en cette fin d'année, ne serait-ce que pour la réalisation ! ■





Le saviez-vous? Il existe une suite au film Aladdin. Cela s'appelle The Return of Jafar. Délivré par des voleurs, Jafar prépare secrètement sa vengeance. Iago, le perroquet deviendra un des compagnons d'Aladdin. Rassurez vous, l'histoire se termine bien comme dans tous les Disney. Jasmine et Aladdin partent faire le tour du monde après avoir détruit la lampe dans laquelle le tyran Jafar était emprisonné.

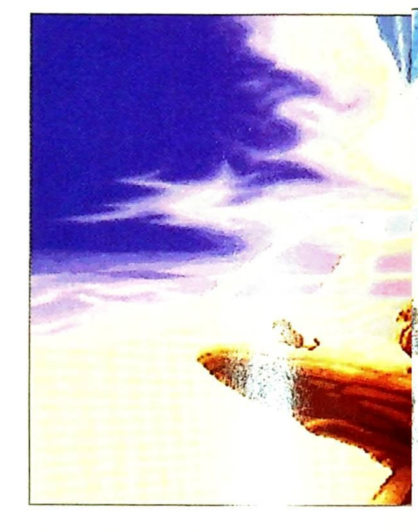


Le Roi Lion

Après le triomphe du jeu Aladdin sur consoles et prochainement sur micros, Virgin Interactive Entertainment et Disney Software renouent leur partenariat dans le but de codévelopper un nouveau jeu vidéo basé sur le tout dernier dessin animé de Disney : Le Roi Lion. À l'approche de Noël, il fallait s'y attendre !

Le Roi Lion est le trente-deuxième long métrage de Disney entièrement basé sur les aventures d'un animal à quatre pattes. Le film explore le thème universel du passage de l'enfance à l'âge adulte, le moment dans la vie de tout un chacun où l'on doit accepter de prendre des responsabilités. Pour créer un dessin animé tel que Le Roi Lion, il aura fallu une équipe de plus de 600 animateurs, artistes et techniciens. Cela commence par une idée : raconter une histoire sur le royaume des animaux, sur un lionceau qui doit apprendre à grandir, à ne plus être un simple spectateur mais un acteur de la vie. Cette idée doit ensuite se traduire en mots, en images. Il faut donc coordonner des centaines de créateurs, acteurs, animateurs, directeurs et producteurs, tous travaillant pour un même objectif. Tout commence en Novembre 1991, des artistes de chez Disney partent faire des repérages en Afrique de l'Est. Là, ils trouvent des terres immenses, découvrent des sons et des couleurs magnifiques. La première chose à faire consistait en l'observation et l'étude en détail des mouvements des animaux, notamment au zoo. Il fallait ensuite imaginer des mouvements aussi vrais que possibles. Pour cela, les animateurs se transformaient en de véritables acteurs, apportant leur propre touche aux dessins. Plus d'un million de dessins ont d'ailleurs été créés. Le film est constitué de 1190 scènes individuelles et utilise 1155 paysages, tous bien évidement très colorés. D'autre part, pour générer autant d'animaux dans certaines séquences, Disney a eu recours aux ordinateurs (CGI). La technique consiste à modéliser sur ordinateur des animations cousues main pour pouvoir ensuite les voir sous n'importe quelle angle ou même les dupliquer. Il suffit alors d'appliquer les différents déplacements des animaux sur une grille, un relief. Bref, un nouveau pas a été franchi par Disney en ce qui concerne l'animation. Mais comment exprimer les transformations d'un lionceau en lion ? Il faut des musiques qui capturent l'essence même de l'histoire. La tâche fut confié à la popstar Elton John, à Tim Rice ainsi qu'au compositeur Hans Zimmer. Au total, ce ne sont pas moins de 12 musiques originales qui voient le jour dont «Can You Feel the Love Tonight», «Circle of Life» ou encore «Hakuna Matata !».

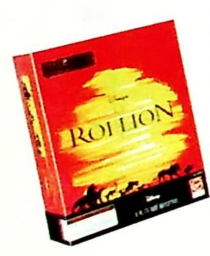
Le plus beau et le plus touchant des dessins animés Disney trouve une nouvelle dimension sur PC et Amiga !



Le jeu

Pour la réalisation du jeu Le Roi Lion, Virgin a demandé les services des artistes de chez Westwood











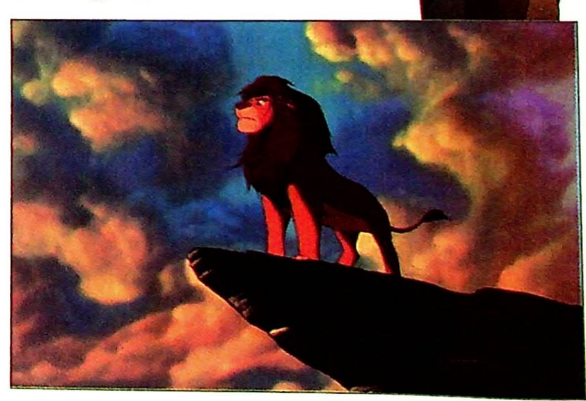


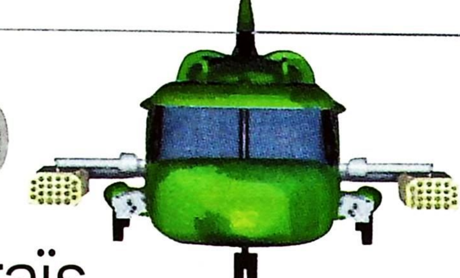


[illegible] Vous savez ? La boîte à [illegible] doit les Kyrandia, Dune 2, Young Merlin, j'en passe et des meilleurs. Comme pour Aladdin, il s'agit d'un jeu de plate-forme dans lequel Simba est projeté par des singes, saute sur les cornes des rhinocéros ou grimpe sur le dos de volatiles. Le jeu suit parfaitement le film. Le Roi Lion raconte l'extraordinaire histoire de Simba, un lionceau, et son fantastique voyage vers sa destinée : occuper le poste de Roi de la Jungle. Son père, le roi Mufasa, lui apprend le secret du «Cercle de la vie», un fragile équilibre de la nature qui regroupe en un point tous les animaux de la Jungle. Il le prépare aussi à sa succession. De son côté, son frère Scar manigance de machiavéliques plans avec ses sbires, les hyènes - Shenzi, Banzai et Ed-, afin de prendre le pouvoir. En voulant sauver son fils, Mufasa meurt. Scar réussit à convaincre Simba de sa responsabilité dans la mort de son père et le pousse à s'exiler loin de ses terres et à ne plus jamais revenir. C'est en ces périodes troubles qu'il fait la rencontre de Timon et de Pumbaa. Ses nouveaux amis lui apprennent les joies de la Jungle et leur philosophie du «Hakuna Matata». Celle-ci signifie pas de soucis à avoir dans la vie et vivre au jour le jour. Plus tard, Simba rencontre une lionne, Nala, qui n'est autre que son compagnon de jeu lorsqu'il était encore enfant. Elle lui raconte les moments difficiles sous le règne du tyran Scar. À l'aide de Rafiki, le sage gourou de la Jungle, Simba réalise que l'esprit de son père vit en lui et qu'il doit accepter les responsabilités dues à son rang.

Vous commencez en contrôlant le jeune Simba dans un paysage africain. Parce que Simba est un lion, il agit comme un lion. Il court, roule, saute, rugit et griffe ses ennemis naturels. Le jeu est divisé en deux parties. Vous verrez Simba devenir adulte au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Le joueur apprend les déplacements de base puis acquiert de la sagesse, de l'habilité ainsi que de la force. Le Roi Lion comprend dix niveaux avec des phases bonus avec Timon et Pumbaa et bien sûr la confrontation finale avec Scar. Ces niveaux suivent à la perfection les séquences du film. Les actions sont représentées sous de nouveaux angles. Par exemple, dans un des tableaux, Simba court pour échapper à un troupeau. Comme dans le film, vous les verrez courir vers vous. La bande son devrait être meilleure que celle d'Aladdin du moins pour la version Megadrive. Vous retrouverez tous les thèmes musicaux que vous avez aimé.

Pour avoir vu la version Megadrive, je peux vous assurer que c'est à une explosion de couleurs que vous allez assister. Vous allez sentir et écouter l'Afrique dans toute sa splendeur à chaque image du jeu. Le jeu sera disponible pour Novembre sur A1200, PC, Megadrive et Super Nintendo. Alors soyez patients, ne faites pas comme Simba impatient de devenir Roi de la Jungle (I Just Can't Wait to Be King) !





Hokum KA-50

Les nouveaux Samouraïs

Hokum s'annonce comme le simulateur d'hélicoptère le plus réaliste jamais sorti sur PC. Mais aussi comme un excellent jeu de stratégie dont la réalisation et la jouabilité risquent de faire beaucoup d'indiens jaloux. Des Sioux, des Cheyennes et pourquoi pas des Comanches ?



Les pirates ne sont plus ce qu'ils étaient. C'est triste à admettre mais il semble qu'ils aient abandonné le coté folklorique de leur ancestrale activité (le drapeau noir avec la célèbre tête de mort, les vigies, les canons, les cris d'abordage, les jambes de bois, les crochets, etc.) au profit d'une efficacité moins démonstrative mais plus rentable. À tel point que leurs attaques régulières commencent à poser quelques problèmes aux pontes du commerce maritime. Et plus précisément à un groupe d'hommes d'affaires asiatiques, qui décident d'un commun accord de mettre un terme au règne de ces pirates des temps modernes dans le Sud de la Mer de Chine, où ils sont particulièrement nuisibles. La Mer de Chine est devenue une plaque tournante du commerce maritime entre les Dragons et le golfe persique. Plus de 200 bateaux par jour y croisent à petite vitesse. L'eau peu profonde les oblige à réduire leur vitesse autour de 10 noeuds, alors qu'un canoë avec un moteur décent atteint sans peine les 20 noeuds. Ainsi, à la faveur de la nuit, il n'est pas difficile à un groupe d'individus mal intentionnés d'aborder discrètement l'un de ces bateaux et d'emporter la paie de l'équipage, du matériel et tout autre bien de valeur, tout en massacrant ceux qui s'opposeraient à ces emprunts nocturnes. Ces opérations ne durent jamais plus de 15 minutes et la proximité des côtes permet une retraite aisée. Il faut donc qu'une force aérienne spécialement destinée à leur traque soit mise sur pied. Aussitôt dit, aussitôt fait ! Vous êtes le capitaine d'un groupe de mercenaires et de pilotes d'hélicoptères, sous contrat avec un cartel d'hommes d'affaires japonais, chinois, philippins et originaires de Singapour. Votre mission consiste à détruire cette organisation en stoppant toutes tentatives de piratage. Pour y parvenir, le matériel adéquat vous est fourni. Six d'hélicoptères de quatre types différents : Bell Supercobra AH-1W, Westland Army Lynx, Kamov MI-8 Hip E et Kamov Hokum KA-50, plus connu sous son surnom Werewolf (premier titre du jeu). Chaque hélicoptère possède ses propres armes contenant des canons 25mm ; des missiles anti-tanks, anti-bateaux ; des rockets explosives et Sidewinder. De quoi préparer un joli feu d'artifice pour l'enterrement d'Emilio Chango Emilio ? Cet individu de mauvaise compagnie n'est autre que le cerveau de l'organisation que vous devez démanteler. Et laissez-moi vous dire qu'il ne compte pas laisser détruire son oeuvre par une bande de mercenaires. Des rumeurs courent comme quoi il aurait équipé ses hommes d'une force aérienne légère et d'armes lourdes. Sa puissance augmente tous les jours

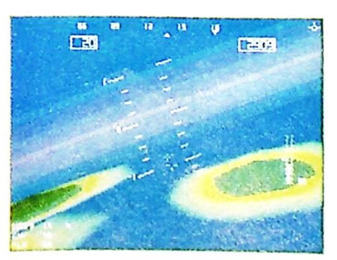
L'avalanche des vues et le réalisme de l'action finissent par hypnotiser le joueur incrédule.

davantage, à vous de mettre un terme à cette escalade de violence. Hokum KA-50 n'est pas un jeu d'action à la Comanche. C'est un véritable simulateur à la dynamique de jeu parfaite. D'après Virgin UK, des pilotes d'hélicoptères confirmés, dont un ayant participé à la guerre de Golfe, ont essayé Hokum et leur verdict fut unanime : le réalisme du pilotage et les réactions des hélicoptères excèdent en certains points les simulateurs de l'armée. Un compliment qui a sans doute fait rougir de contentement les créateurs du jeu. Et ce n'est pas moi qui vais m'amuser à contredire les spécialistes ! En tant que joueur, j'ai été

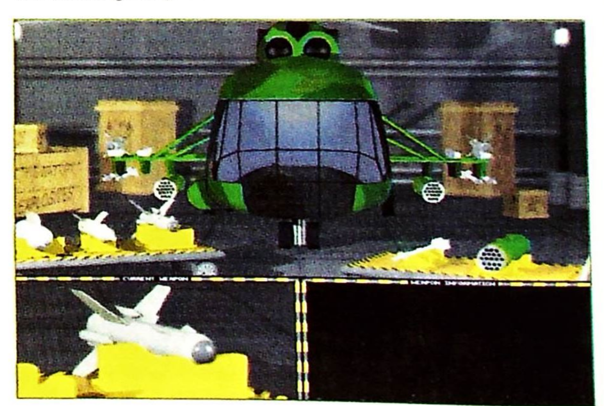




emballé par la réalisation du jeu. Les graphismes utilisent au maximum l'ombrage Gourraud, tout en intégrant un certain nombre d'éléments texturés, comme votre hélicoptère bien sûr, mais aussi les bâtiments et les nombreux véhicules du jeu. Notez bien que ces photos d'écran ont été prises sur une version non finale du jeu, et que, par conséquent, de nombreux objets 3D n'ont pas été finalisés. Ce qui explique la présence de textures sur certaines captures d'écran et non sur les autres, ces dernières ayant été prises à différents stades du jeu. Hokum KA-50 ne sortira pas avant fin octobre et même certainement courant novembre. Comme pour Nascar Racing, les PC les plus puissants (Pentium conseillé) supporteront le mode SVGA, le jeu gérant les cartes graphiques les plus rapides comme les Orchid Farenheight 1280 et VA, la Cirus Logic ou la Grizzald Skipper (?). Mais même en 320x200, la qualité graphique d'Hokum reste impressionnante (toutes les photos de ces deux pages sont en 320x200, sauf celles des écrans de sélection). Et même si les fous de Comanche argueront qu'ils préfèrent tout de même la texture mapping, ils ne pourront nier le réalisme étonnant des décors et ce seulement à l'aide d'une 3D classique soutenue dans l'ombre par Monsieur Gourraud. Il faut voir le Werewolf foncer à toute vitesse au dessus de la mer, pour s'approcher d'une plage aux bancs de sable blanc, avant de slalomer entre les vertes collines d'une île pour enfin découvrir au creux d'une vallée un campement ennemi. La profusion des vues finissant d'hypnotiser le joueur béat d'admiration. Après quelques manipulations, l'hélicoptère stationne à l'altitude choisie et vous prenez commande des canons pour nettoyer l'île de la racaille pirate.



Le réalisme est alors une nouvelle fois au rendez-vous, les bâtiments explosent et dégagent d'épaisses volutes de fumée qui obscurcissent votre champ de vision. Mais Hokum ne se résume pas à quelques coups d'éclat aux milieux des îles Anambas (base centrale des forces de ce cher Emilio), ni à une simulation d'hélicoptères, même si elle est la plus réaliste jamais créée sur PC. Hokum est un véritable jeu de stratégie et vous pouvez laisser aux bons soins de l'ordinateur de gérer les déplacements de vos hélicoptères, afin de ne vous occuper que de l'aspect purement intellectuel de cette guerre à petite échelle. À vous de définir vos missions, de déplacer votre bateau et de prendre les décisions qui affecteront la suite du jeu. Succès ou échecs modifient les données à gérer. Ainsi, les hommes d'affaire se montrent-ils plus ou moins prodigues en liquide selon vos résultats. Avorter une tentative de piraterie a pour résultat immédiat de renflouer votre caisse, vous autorisant ainsi à faire du shopping pour vos soldats de fortune. Quoi de plus triste qu'un Werewolf sans dents pour mordre ? Je vous le demande. De fréquents échecs ne peuvent que vous conduire à admirer de près la blancheur des dents d'Emilio, dévoilées par un sourire triomphant, avant d'aller contempler celles du grand blanc animant la piscine de sa villa. Mais après tout, à vous de décider si vous préférez l'océanographie au pilotage ! L'intérieur de votre base flottante se compose d'écrans en images de synthèse (ray-tracing) et entre deux séances de brainstorming, vous pouvez aller dans la salle d'armement pour jeter un oeil sur les environs proches et qui sait, découvrir un hélicoptère pirate que vous pouvez alors tenter d'abattre ! Bref, sa variété, son réalisme et sa réalisation font d'Hokum KA-50 une valeur sûre dans le petit monde des «vrais» simulateurs et sa sortie est attendue avec d'autant plus d'impatience qu'il promet d'être très jouable malgré sa complexité. Et oui, il est possible de faire complexe sans faire compliqué ! C'est du moins ce que l'on espère ardemment. (PC 386 SX suffisant mais 486 recommandé avec 2Mo de Ram et un clavier. Thrustmaster et Gravis Ultrasound gérés.)





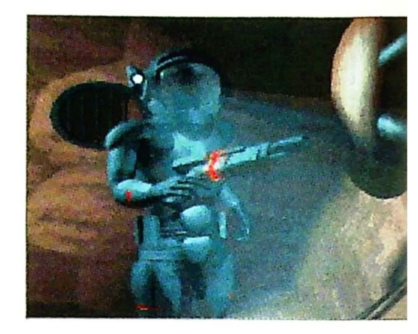
Le futur vu par Argonaut

Nouveaux outils et nouveaux produits.



Planète Terre, Europe, Angleterre, Londres, 70 Colindale Avenue, Argonaut Software nous ouvre ses portes pour dévoiler à nos yeux éblouis le Futur, leur Futur.

Argonaut Software n'est ni un nouveau venu dans le milieu du jeu vidéo, ni un développeur de petit acabit. Ils sont quatre-vingt personnes à travailler de concert dans un immense bâtiment pas encore complètement aménagé. En effet, ce dernier est prévu pour s'adapter aux besoins du moment et ainsi évoluer avec la société. À chaque nouvelle création d'équipe, Argonaut grignote un peu plus de l'espace disponible. Et vu leur talent et les quelques projets en cours de développement, je reste persuadé que de nouvelles équipes (secrètes) ont commencé à s'installer juste après mon départ ! Le grand manitou d'Argonaut Software se nomme Jez San. Les projets en développement sont tous prévus sur CD, du PC à la PlayStation de Sony, en passant par la 3DO et le CD-I, mais aussi (ô surprise) sur Super Nintendo. Car Argonaut fut le maître d'oeuvre de la puce spéciale FX de la SNIN, on comprend donc qu'ils aient quelques facilités pour développer des jeux 3D sur cette console ! Ils ont ainsi créé Vortex et participé au développement de Starfox avec Nintendo. Starfox utilisait la puce FX1 cadencée à 10,5 Mhz, mais Vortex et les prochains jeux Argonaut Software sur Super Nintendo utilise à présent la FX2 cadencée à une vitesse de 21 Mhz ! Soit deux fois plus vite. Sur PC, Argonaut commence les festivités avec Creature Shock pour Virgin, reprennant les mêmes leitmotive que pour ses prochains jeux : Action, Mouvements rapides, Jouabilité, Addition d'un soupçon d'aventure. Ces caractéristiques correspondent à un choix de base définitif. Pour l'instant, pas question pour Argonaut de sortir un jeu de rôle ou un jeu d'aventure. Même si ces restrictions peuvent sembler un rien rigides et catégoriques, on ne peut qu'admettre qu'ils semblent bien maîtriser leur sujet. Jetez un oeil ou deux aux photos d'écran de Creature Shock pour vous en convaincre ! Les prochains produits Argonaut sur nos chers micros utilisent de nouveaux outils de développement créés par les soins de leurs programmeurs. Comme pour Creature, la 3D est de mise, toujours plus rapide et plus interactive. Ils ont ainsi un projet de jeu de combat «top secret» inspiré du superbe Virtua Fighters qui hante les salles d'arcade parisiennes (ils ont même le jeu à coté de leur table de billard... comme quoi les testeurs de Gen4 ne sont pas les seuls à passer leur temps à jouer !). Ils ont ainsi mis au point un outil de création 3D très performant, s'adaptant à la puissance de la machine utilisée. Deux ans de travail pour de la rotation 3D en temps réel, de la texture mapping, de l'ombrage Gouraud, du Z-buffering, ect. et des tonnes d'effets lumineux différents. De quoi combler tous les développeurs qui auront le privilège d'acquérir l'autorisation d'Argonaut, sous la forme d'une license, pour utiliser cet outil. ■











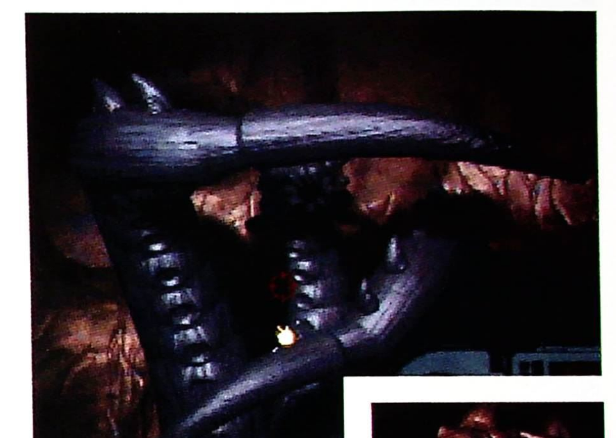


Creature Shock

Hollywood's Death ?

L'ordinateur personnel va-t-il signer l'arrêt de mort des salles obscures ? C'est à de telles questions que nous conduisent les derniers jeux CD, dont Creature Shock fait partie. Si Argonaut n'avait privilégié à ce point l'action au détriment de l'aventure, leur petit dernier aurait encore davantage fait parler de lui. Mais il reste diablement proche de films fantastiques tels qu'Alien ou Predator, dont il ne renie par la parenté !

De plus en plus impressionnant ! J'avais eu l'occasion de jouer avec la démo CD du premier niveau et après avoir fait passer de vie à trépas trois monstres aux dimensions titanesques, n'avais pu trouver un superlatif suffisant pour décrire Creature Shock. D'ailleurs comment "figer" un jeu avec une telle animation ? Si je devais confier à un réalisateur le soin de tourner Alien 4, ce ne serait ni à David Finscher, ni même à Ridley Scott ou James Cameron (qui sont pourtant loin d'être dépourvus de talent !) mais bien à l'équipe de Jez San ! Les photos d'écran ne rendent compte que du look général du jeu et de l'aspect repoussant des monstres (pour tout vous dire certains étaient pires que mes anciens profs de Maths et pourtant, le souvenir d'un seul d'entre eux parvient encore à peupler mes nuits d'entités cauchemardesques dignes des délires Lovecraftiens !). Mais il faut jouer pour tomber sous le charme du coté cinématique de Creature Shock. Le jeu est présenté de façon subjective. Vous jouez donc à travers les yeux du personnage principal. Vous subissez par conséquent, par écran interposé, tout ce que lui-même fait ou endure. Et croyez-moi, quand un monstre lui envoie une gifle tentaculaire, il faut avoir des nerfs d'acier ou une bonne assise dans le monde réel pour ne pas tomber de sa chaise et ramper jusqu'au téléphone pour appeler le SAMU ! Difficile de décrire l'animation de CShock sans avoir recours au vocabulaire habituellement employé pour décrire un film. Les mouvements de caméra sont étonnants de réalisme et ont visiblement fait l'objet d'une attention toute particulière. Exemple : À un moment donné du jeu, le personnage principal glisse dans un tunnel, à sa réception la caméra tressaute et se stabilise à ras du sol, comme s'il était sur le dos, avant de progressivement se recentrer lorsque le personnage se relève ! À chaque fois que le personnage rencontre un obstacle, l'écran tout entier se déplace de haut en bas en simulant un saut !



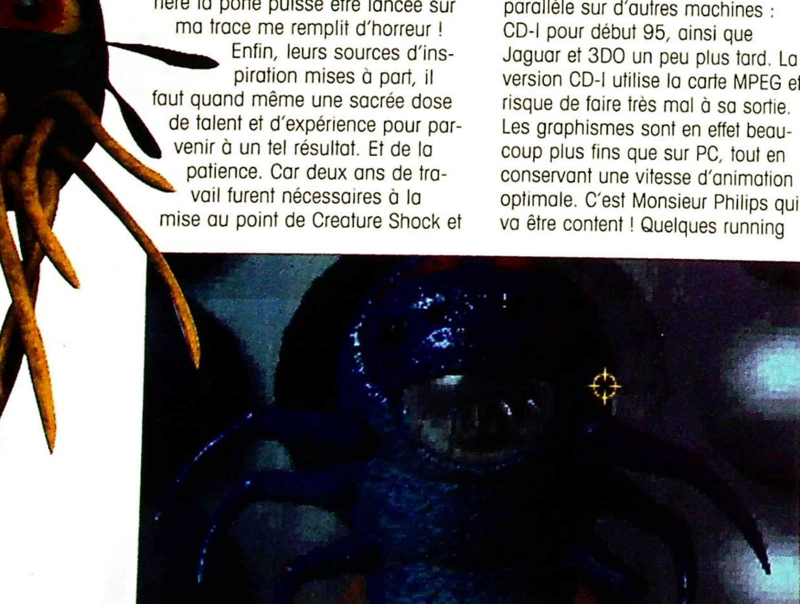
Mais le réalisme de CShock ne s'arrête pas à l'animation, les monstres sont eux aussi plus vrais que nature ! Et ils n'ont fait l'objet d'aucunes astuces particulières. Pas de moulages à base d'argile, ni d'acteurs

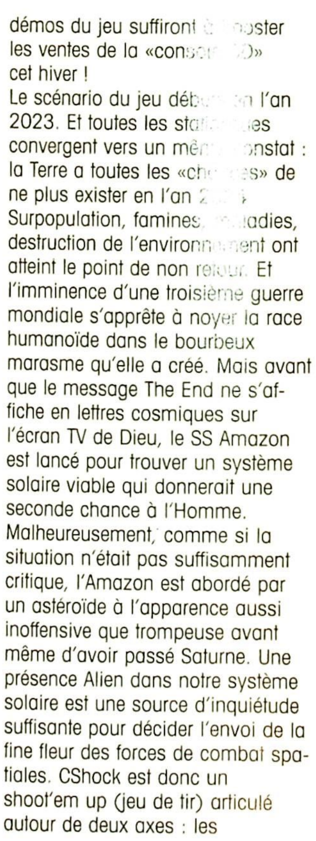




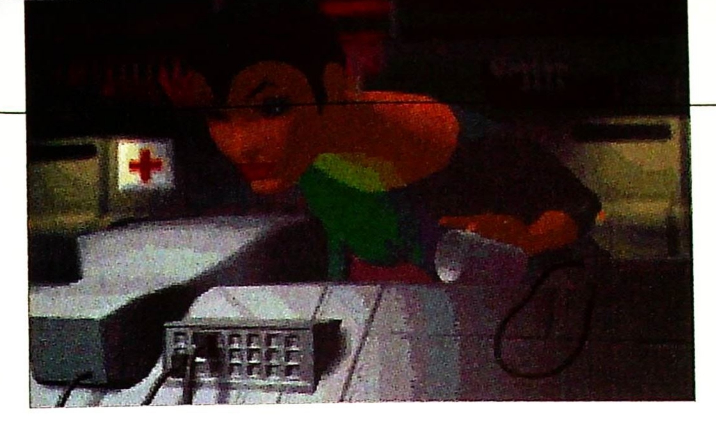


déguisés (dommage !) puis filmés sur un fond bleu, ni même de dessins sophistiqués digitalisés. Juste une souris et une imagination hors du commun ! À moins que... pour créer de pareilles horreurs et parvenir à les animer, Argonaut ne soit en possession d'un secret. Je l'ai découvert. Au fond d'un couloir sombre, derrière une porte blindée, des grognements étranges m'ont fait entrevoir le pire. Mais je n'en dirais pas plus, j'ai juré le secret sur ma vie et la seule pensée que l'une des choses dissimulées derrière la porte puisse être lancée sur ma trace me remplit d'horreur ! Enfin, leurs sources d'inspiration mises à part, il faut quand même une sacrée dose de talent et d'expérience pour parvenir à un tel résultat. Et de la patience. Car deux ans de travail furent nécessaires à la mise au point de Creature Shock et pas moins de dix à douze personnes ont dû travailler de concert. Actuellement en cours de finalisation, le produit ne cesse de s'améliorer. L'introduction a été refaite, elle était belle, elle est maintenant superbe et aussi plus longue. De plus, CShock est développé en parallèle sur d'autres machines : CD-I pour début 95, ainsi que Jaguar et 3DO un peu plus tard. La version CD-I utilise la carte MPEG et risque de faire très mal à sa sortie. Les graphismes sont en effet beaucoup plus fins que sur PC, tout en conservant une vitesse d'animation optimale. C'est Monsieur Philips qui va être content ! Quelques running démos du jeu suffiront à booster les ventes de la «console 3D» cet hiver !





Le scénario du jeu débute en l'an 2023. Et toutes les statistiques convergent vers un même constat : la Terre a toutes les «chances» de ne plus exister en l'an [illegible] Surpopulation, famines, maladies, destruction de l'environnement ont atteint le point de non retour. Et l'imminence d'une troisième guerre mondiale s'apprête à noyer la race humanoïde dans le bourbeux marasme qu'elle a créé. Mais avant que le message The End ne s'affiche en lettres cosmiques sur l'écran TV de Dieu, le SS Amazon est lancé pour trouver un système solaire viable qui donnerait une seconde chance à l'Homme. Malheureusement, comme si la situation n'était pas suffisamment critique, l'Amazon est abordé par un astéroïde à l'apparence aussi inoffensive que trompeuse avant même d'avoir passé Saturne. Une présence Alien dans notre système solaire est une source d'inquiétude suffisante pour décider l'envoi de la fine fleur des forces de combat spatiales. CShock est donc un shoot'em up (jeu de tir) articulé autour de deux axes : les



séquences de vol lorsque le personnage change de planète et les séquences au sol qui constituent l'essentiel du jeu. Cinq missions globales sont accessibles, toutes étant ponctuées d'un monstre éno(oooo)rme. Les auteurs ont intégré pas moins d'une vingtaine de monstres en comptant seulement les mieux nourris ! Car vous rencontrez aussi de petits aliens qui se jettent à votre cou, si vous ne parvenez pas à les toucher, et qui à chaque impact libèrent une quantité de sang impressionnante. Et bien sûr, ces Pantagruels visqueux et tentaculaires possèdent tous leur propre talon d'Achille. À vous de le découvrir. Ces derniers explosent alors ou sont projetés dans le décor en laissant d'immondes traces verdâtres ! Le scénario de base vous donne l'occasion d'admirer des fins ratées. Vous pouvez ainsi découvrir votre défunte personne sous cloche de verre dans une pièce pleine de trophées (Merci Predator 2) ou encore contempler de vos yeux horrifiés l'astéroïde Alien enserrer de ses gigantesques tentacules la planète Terre (Merci Dragon Ball Z). Mais les séquences cinématiques ne se limitent pas aux fins du jeu, chaque situation particulière est suivie d'un plan général présentant les protagonistes en action. Le plus souvent votre personnage et un alien. Ainsi, l'un des monstres de fin de niveau vous donne une baffe qui par sa violence vous fait traverser un mur. Les prises de vue successives vous présentent alors en train de voler à travers la pièce, d'exploser le mur et d'atterrir brutalement sur le sol. Vous vous trouvez face à un tapis roulant qui transporte des gravats et vous empressez de sauter dessus. Une vue subjective vous présente le monstre en train de passer au travers du trou pratiqué par vos soins et d'entamer sa poursuite... haletant ! J'imagine parfaitement les plus émotifs en train de hurler devant leur PC à chaque fois que le monstre apparaît sur l'écran ! À vrai dire, il est difficile de faire la différence entre une production hollywoodienne classique et Creature Shock. Si l'on excepte notre main cramponnée à la souris, la qualité moindre du fauteuil sur lequel on est assis et l'absence d'ouvreuse, Argonaut nous offre un véritable film fantastique sur CD. Et pour une fois, les scènes cinématiques ne sont pas là pour justifier les 600 mégas du CD, ni pour faire de jolies photos d'écran dans les magazines. Elles sont réellement nécessaires pour créer une ambiance pesante et on serait tenté d'ajouter qu'elles ne font pas "honte à CShock". Car pour une fois le jeu est aussi beau que



les scènes intermédiaires ! Ce qui est loin d'être le cas de la majorité des jeux CD. L'interface utilisée est on ne peut plus simple, le bouton gauche de la souris sert à tirer en mode combat et à se déplacer en mode mouvement, tandis que le bouton droit nous permet d'activer un bouclier pour parer les pernicieuses attaques des monstres. Comme celles des larves bleues dont l'extrémité lance des rayons mortels. La difficulté du jeu semble bien gérée et de nombreux bonus vous permettent d'améliorer l'efficacité de votre arme. La variété des monstres rencontrés et surtout des situations auxquelles le joueur est confronté sont le gage d'une excellente durée de vie. Ainsi certaines phases de jeu se révèlent-elles particulièrement originales, comme celle où vous atterrissez sur une planète inconnue. Le personnage, prudent, sort de son vaisseau en courant, avant de se jeter au sol en exécutant un superbe roulé-boulé. Il dégaine son arme et s'apprête à aligner les hypothétiques Aliens susceptibles de réagir violemment à son intrusion. Personne. Il se relève alors prudemment et commence à explorer l'ère d'atterrissage, lorsqu'il est touché à l'épaule par un tir ennemi ! Il se retourne et vous voilà dans une scène de tir originale, puisque vous devez faire scroller l'écran en abattant la horde de soldats aliens cherchant votre perte. Creature Shock regorge de surprises désagréables et votre progression dans le jeu est loin d'être ennuyeuse. Vivement Noël ! ■







Cryo Interactive Entertainment

Créateur de mondes fantastiques

Faisant partie de l'élite des groupes français de développement, Cryo présente la particularité de développer simultanément des produits pour plusieurs éditeurs différents. Ayant commencé avec Virgin, la collaboration continue pour un hiver 94/95 prometteur.

La société.
Il faut remonter à l'année1986 avec la société Exxos pour bien comprendre le phénomène Cryo. Tout commença donc avec un produit fabuleux pour l'Atari ST, L'Arche du Capitaine Blood, jeu d'aventure novateur auquel participaient déjà des personnes comme didier Bouchon, Remy Herbulot ou Philippe Ulrich. La musique avait même été composée par Jean Michel Jarre !
Après un nouveau titre-phare, Purple Saturn Day, la suite logique fut un nouveau label, Ere Informatique, créateur de nouveaux hits comme Crafton & Xunk, Teenage Queen ou Kult. Tout commença réellement pour Cryo en 92 avec (déjà !) l'arrivée de Virgin Games pour commanditer quelques produits. Est-il vraiment nécessaire de rappeler le succès extraordinaire de Dune sur Amiga et PC ou encore de KGB ?
Jean Martial, l'administrateur de la société, est peut-être le moins connu du trio, mais il a aussi lancé Virgin Loisirs en 1988. Philippe Ulrich ou Remy Herbulot sont eux beaucoup plus connus du public, ayant participé à l'élaboration de nombreux hits et figurants sur la liste assez restreinte des valeurs sûres du milieu. Cryo se caractérise toujours par une réalisation hors du commun. Utilisant depuis plusieurs années déjà des outils d'animation perfectionnés sur PC, cette société possède un style bien à elle.



Interview de Jean Martial :

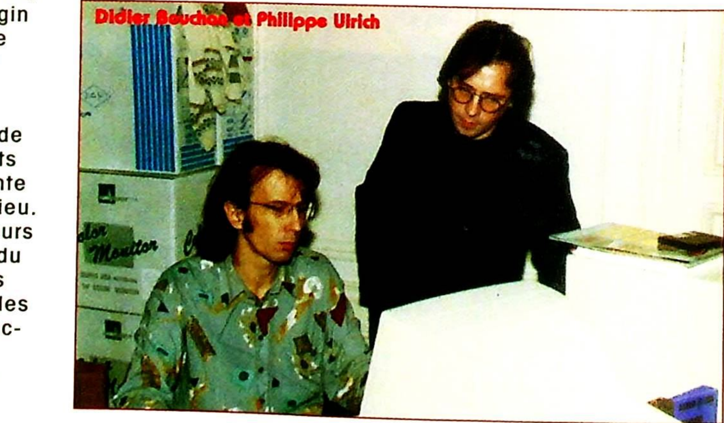
Gen 4 : Peux-tu rapidement décrire ton parcours ?
J.M. : En fait, j'ai commencé il y a pas mal d'années de cela chez Publicis, mais je suis véritablement entré sur le marché en lançant Virgin Loisirs, et plus spécialement le département distribution de Sega entre 1988 et 1991. Lorsque Sega a décidé de lancer sa propre branche pour la distribution, j'ai pu alors réaliser un rêve qui me tenait à cœur depuis plusieurs mois : créer avec Philippe et Remy notre propre groupe de développeurs.

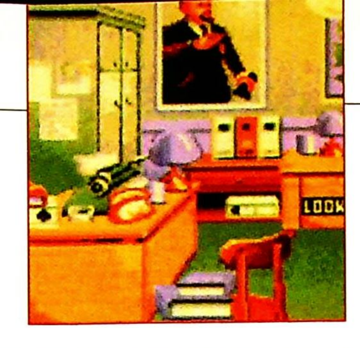
Gen 4 : Pourquoi avoir créer Cryo ?
J.M. : Nous voulions premièrement promouvoir les talents français, nombreux mais peu mis en valeur. Nous voulions surtout parier sur l'avenir en développant des techniques résolument tournées vers un avenir Multimédia. Nous avons donc beaucoup axé nos efforts sur les images de synthèse, les algorithmes de compression et le design pour offrir des jeux originaux et prenants.

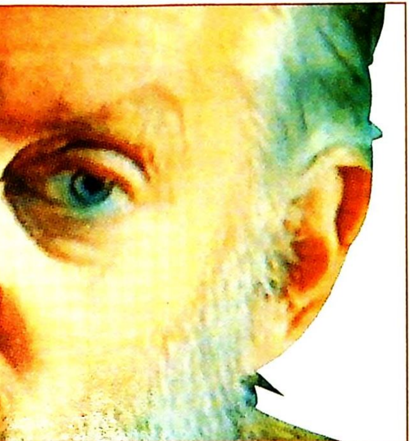
Gen 4 : Comment a commencé la collaboration de Cryo et de Virgin ?
J.M. : J'ai toujours gardé d'excellents contacts avec Virgin et je les considère à l'heure actuelle comme un des tous grands dans le domaine du monde ludique. Lorsque nous avons créé Cryo, Virgin a réalisé le potentiel offert par nos développeurs et le résultat en a été deux titres légendaires : Dune et KGB. Depuis, cette collaboration s'est poursuivie avec plusieurs produits qui sortiront d'ici la fin d'année.



Gen 4 : Comment va-t-elle évoluer ?
J.M. : Après Lost Eden et Scavenger, je pense qu'elle ne pourra que continuer. Ils sont respectivement très compétitifs dans leur domaine et totalement novateurs, et


Didier Bouchon et Philippe Ulrich





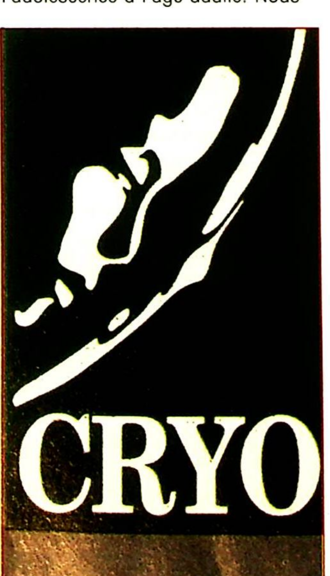


nous avons prouvé par notre savoir-faire respectif que la collaboration Virgin/Cryo était synonyme de succès.

Gen 4 : Que se passe-t-il réellement avec la Compagnie des images ?
J.M. : Un ami travaillant chez Gaumont, François Fries, s'est occupé de lancer cette société spécialisée dans la production de films. Ainsi sont apparus Le Fils du Requin, un long métrage d'Agnès Merlet (prix international de la critique, Venise en 93, nominé aux césars 94 comme «premier film»). Ensuite ce fut Les Dimanches de Permission, de Nicolae caranfil (prix de la critique Michel Perez) et enfin Tom est Tout Seul, deuxième long métrage de Fabien Onteniente, avec florent Pagny, Jean Rochefort, Martin Lamotte, Smaïn, etc. La compagnie des Images travaille actuellement sur de nombreux autres projets dont certains se font en collaboration avec id3D.

Gen 4 : Qu'est-ce que id3D ?
J.M. : Nous l'avons créée en septembre 93, grâce à la collaboration du groupe Publicis et des fondateurs de Cryo. Il s'agit d'un laboratoire spécialisé dans la conception, la technologie et la production d'images de synthèse. Actuellement, cette filiale s'occupe par exemple des décors et du vaisseau qui apparaissent dans Galixia, l'émission ludique interactive qui passe sur France 2 le samedi matin.

Gen 4 : Comment va évoluer Cryo ?
J.M. : Nous allons tout faire pour garder notre indépendance et proposer de nouveaux concepts de jeux aux divers intervenants du marché. Nous possédons désormais une excellente équipe, des techniques à la pointe et surtout de talentueux scénaristes. Nous sommes prêts à franchir le pas de cet hiver, symbole pour l'industrie micro-ludique, du passage de l'adolescence à l'âge adulte. Nous allons surtout nous lancer dans de nouveaux domaines, avec pourquoi pas des produits éducatifs ou culturels.



Gen 4 : Quels formats allez-vous supporter ?
J.M. : Nous suivons le marché et nous nous concentrons actuellement sur le format CD-Rom PC, le plus intéressant et le plus apte à produire des produits multimédias performants. Nous allons éventuellement supporter d'autres supports avec par exemple le CD-I pour Lost Eden. La 3DO, la PSX et les nouvelles machines sont autant de possibilités que nous pouvons adopter à n'importe quel moment.

Dune : Basé sur l'œuvre monumentale de Frank Herbert, il s'agissait d'un jeu intégrant à la fois aventure et stratégie. Le joueur, dirigeant le jeune Paul Atreïdes, devait réussir à réunir les forces Fremens pour combattre l'empereur, ses Sardokars et les Harkonnens. Voyageant sur la planète Dune, par des dialogues avec les personnages importants des différentes factions, le joueur devait petit à petit se constituer une force de combat redoutable. Les graphismes merveilleux, l'excellente jouabilité et les musiques non moins géniales annoncèrent dès le départ les ambitions de Cryo : devenir les meilleurs.



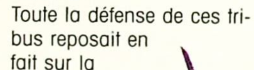
KGB : Sorti sous ce nom, puis sous le nom de conspiracy sur CD-Rom PC, ce jeu d'aventure prenait pour thème l'ex-URSS, avec une histoire policière mêlant politique et ambitions personnelles. Encore une fois, par un scénario fouillé et une réalisation exemplaire, Cryo prouvait sa maîtrise. Donald sutherland tourna même les scènes pour la version CD-Rom ! ■

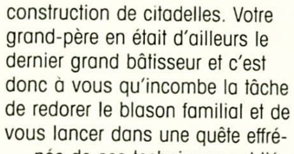
Lost Eden

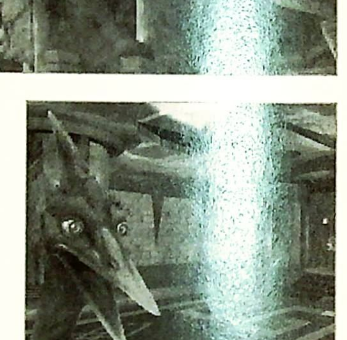
Le paradis retrouvé

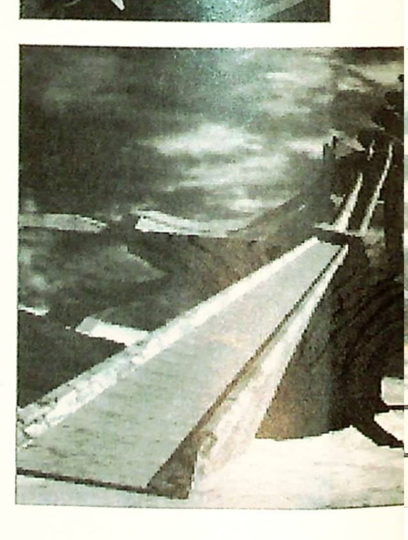
Imaginez une réalité alternative, dans laquelle les dinosaures et les humains cohabitent, constituants les deux seules races intelligentes de la planète. Imaginez un monde mêlant science et magie, barbarie et beauté, combat et aventure. Imaginez que vous entrez dans le monde onirique de Cryo, grâce à la fée Virgin... Imaginez Le Paradis Perdu...

Dans ce nouveau jeu d'aventure de Cryo, le joueur va influer sur la destinée d'un héros d'un temps alternatif, vivant dans un univers étrange. Le monde est sous la constante menace de l'Empire Rex, une race de dinosaures particulièrement agressive, menée par un mystérieux chef spirituel. Jusqu'alors, les autres races de dinosaures pacifiques et les humains ont réussi à contrer les attaques perpétuelles de cet ennemi séculaire, mais depuis plusieurs décennies, la science et les techniques employées ont été oubliées.
Toute la défense de ces tribus reposait en fait sur la construction de citadelles. Votre grand-père en était d'ailleurs le dernier grand bâtisseur et c'est donc à vous qu'incombe la tâche de redorer le blason familial et de vous lancer dans une quête effrénée de ces techniques oubliées. En fait, peu après le début de l'aventure, le joueur retrouvera ces connaissances et il pourra commencer à les appliquer, mais il devra aussi découvrir de nombreux autres secrets pour les renforcer et permettre à ces constructions de résister aux attaques monstrueuses de l'Empire des Tyranosaures.
Durant l'aventure, le joueur sera amené à côtoyer de nombreuses races, dont les sept ethnies de dynosaures. Tyranosaures, Triceratops, Brontosaures, Pterodactyles, Velociraptors,





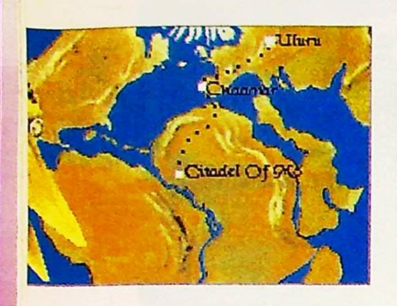






etc. En plus de ces races, le joueur rencontrera aussi des races humanoïdes hybrides, avec lesquelles il devra discuter. En effet, l'aventure ménera l'aventurier dans huit lieux principaux (généralement u des vallées peuplées de deux races dominantes). Toute l'astuce consistera donc à remplir diverses missions pour s'assurer de l'amitié et de la collaboration des diverses ethnies, chacune d'entre-elles possédant des secrets, dont certains permettront alors au joueur de faire évoluer les citadelles et de les renforcer pour en faire de redoutables bastions.

Un énorme travail a été réalisé sur les graphismes, le scénario et les musiques pour que le joueur évolue dans une atmosphère merveilleuse. C'est pourquoi plus de 150 scènes cinématiques, entièrement faites sous 3D Studio (entre 3 et 20 secondes), ont été incorporées au jeu pour illustrer certains moments clefs. Vous découvrirez ainsi avec émerveillement les lacs peuplés de créatures gigantesques ou les forêts du pas infestés de brontosaures ! Les infographistes ont effectué



un énorme travail pour étudier les mouvements et les habitudes de ces mastodontes disparus, histoire de ne pas réaliser des animations complètement... débiles. L'interface de jeu a elle aussi été simplifiée au maximum, pour permettre à tout utilisateur de s'amuser sans passer des heures à essayer de comprendre les tonnes de boutons ou de sous-menus qui accomodent généralement les derniers jeux sortis.

Ici, un simple icone en forme de cube, se transforme en bouche, en œil, etc. suivant l'action correspondante. En fait, une bonne partie de l'aventure consistera à dialoguer avec les différents intervenants. Une diplomatie de tous les instants sera donc un bon moyen pour s'en sortir et trouver le moyen de vaincre les forces ty-rex-niques. Le scénario complet est en fait très complexe, avec tous les ingrédients qui ont fait-et qui vont faire-le succès des grands hits du genre. Avec un jeu entièrement en français, même pour les voix des personnages, des dizaines d'heures de jeu et une réalisation portant le sceau Cryo, il ne fait aucun doute qu'il s'agira là d'un des très gros produits de la fin de l'année. ■









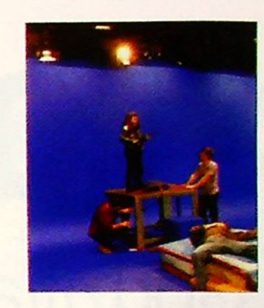






Scavenger

Quand un film prend vie...



Utilisant des techniques jusqu'alors réservées au seul domaine du Septième Art, entrez dans les jeux du futur avec un véritable "film dont vous êtes le héros". L'ère du Multimédia commence ici !



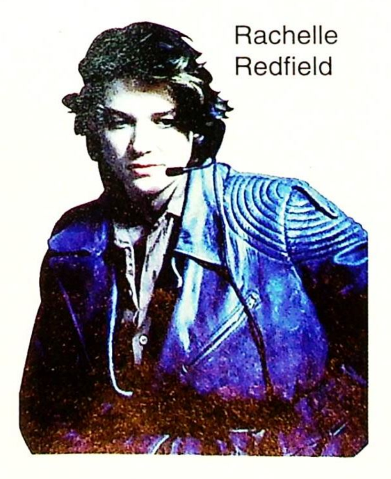
Avec un tournage de plus d'un mois durant l'hiver 94, aussi bien en extérieurs que dans des intérieurs sur fond bleu, c'est une véritable superproduction cinématographique qu'a réalisée Cryo pour le compte de Virgin. Pour des dizaines d'acteurs, des costumes et des armes factices ont été réalisés, pour faire des centaines de prises de vues après des passages fréquents entre les mains de maquilleurs professionnels ! Ce travail préparatoire fut riche en enseignements pour ce label français, la participation d'acteurs professionnels et d'une véritable équipe de tournage permettant d'éviter les grosses difficultés. Tout les films tournés ont ensuite été encodés sous forme numérique et stockés sur des CD-Rom, avant un retraitement sous ordinateur pour intégrer des foules d'éléments réalisés en images de synthèse. Ce sont au total douze infographistes qui travaillent non-stop sur cette technologie, ajoutant ici une explosion ou des flammes, transformant là un soldat en une créature innommable...



Depuis début août, le projet est entré en postproduction, l'équipe dirigée par Emmanuel Forsans travaillant d'arrache-pieds pour intégrer effets spéciaux, décors, voix et musiques à cette aventure pleine de rebondissements. Dans un premier temps, il faut bien sûr transformer le signal vidéo des films en images numériques, d'une résolution inférieure à l'original, mais supportée par les PC. Actuellement, un gros travail est effectué sur la compression des images, pour assurer un débit constant de 15 images/seconde minimum. ■



Un grand bravo aux deux concepteurs du jeu : Nicolas Mathieu & Grégoire Glachant.



Rachelle Redfield





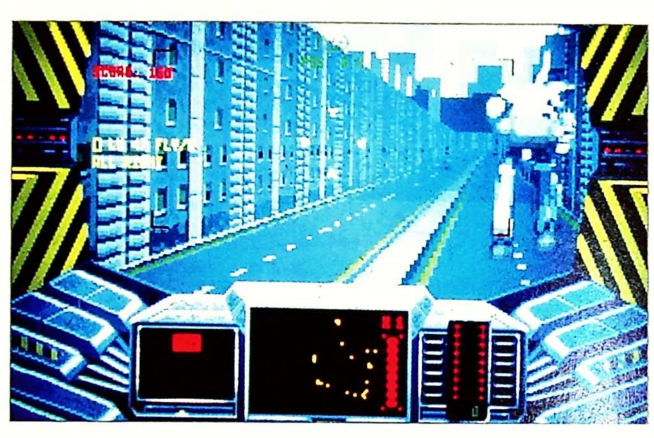
Iron Assault

Godzillas d'acier

Nos amis italiens, relativement discrets jusqu'alors dans le domaine du jeu vidéo, semblent en passe de réussir un coup de force pour cet automne. L'équipe nommée Graffiti, développe en effet pour le compte de Virgin un produit très inspiré du culte Battletech.

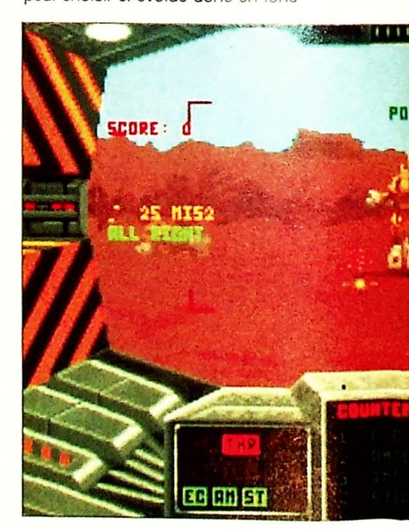
D'après les théories futuristes militaires les plus incroyables, les armées de demain se composeront de gigantesques robots anthropomorphes, certes assez lents mais possédant des armes dévastatrices. Ces redoutables machines de combat, plutôt différentes des productions japonaises visibles dans une multitude de dessins animés, sont nées malgré tout au pays du soleil levant, chez Macross. Le premier OAV (Original Anima Video) mettait en jeu deux armées (terrienne et alien), constituées de droïdes guerriers, s'affrontant dans divers environnements, dans des duels apocalyptiques. Depuis le premier véritable succès de ce genre apparu chez l'éditeur américain Fasa, qui commença par créer un jeu de plateau nommé Battletech, vinrent de nombreux produits dérivés, parmi lesquels on peut citer un jeu de rôle, mais aussi des BDs, des dessins animés et même des romans. Les jeux vidéo, toujours à la recherche d'idées nouvelles, se sont dès le début intéressés au phénomène. Le premier éditeur à avoir décidé d'adapter les Mechs fut Activision qui obtint la licence Fasa pour en faire un jeu de rôle : Battletech, puis un jeu plus orienté arcade : Mechwarrior, bientôt suivi d'un deuxième épisode :The Crescent Hawk's Revenge ! C'est maintenant au tour d'une équipe italienne de relever le défi avec Iron Assault, produit qui sera distribué début 95 par Virgin et connu auparavant sous les noms de code Mech Commander et Armoured Assassin.

Globalement, I.A. reprend un peu le principe de ces deux derniers produits. L'action se déroule dans une perpective de visualisation en 3D, du genre Doom & Cie. Le joueur dirigera donc de nombreux robots différents au cours de missions assez variées sur des terrains non moins divers. À la différence de Mechwarrior 2 (Activision) ou de Battledrome (Dynamix), I.A. utilise une technique graphique largement utilisée dans les jeux récents. Ils s'agit ici de polygones recouverts de textures donnant ainsi aux objets une apparence plus vraie que nature qui fonctionne avec des routines vectorielles pour le calcul des déplacements. Elles offrent de ce fait une bonne vitesse d'animation. Un autre point fort du jeu tient aux effets de lumière provenant des armes énergétiques, tout comme dans Doom. Il trouvera même des objets et également des Mechs qui projetteront une légère source lumineuse, nous permettant à l'occasion d'anticiper leur approche dans des couloirs obscurs !



En plus d'un jeu magnifique, le joueur évoluera à travers un véritable scénario interactif...

Un autre aspect plus que positif du produit, réside dans la totale liberté laissée au joueur quant au déroulement de sa carrière. Plutôt que de forcer le joueur à suivre une séquence bien déterminée de missions, celui-ci peut choisir et évolue donc en fonc-



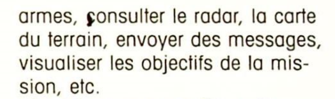
La fondation

L'équipe de Graffiti a été fondée en 92, par antonio Farina, ex-membre d'Idea. Elle se constitue actuellement de 5 programmeurs, trois graphistes, d'un musicien et d'un directeur artistique.





tion de ses choix et ses réussites. Commençant comme cadet, vous n'aurez pas beaucoup de possibilités, mais en fonction de vos exploits, les responsabilités qui vous incombent, augmenteront. En tant que capitaine par exemple, vous aurez à votre solde quelques cadets, que vous devrez "éduquer" et diriger grâce à des messages radio. Lorsque vous serez colonel, vous devrez en plus gérer la situation sur diverses zones d'un continent, pour enfin atteindre le grade de général, histoire de vous occuper de la planète toute entière ! La totalité du jeu tient en 80 missions, chacune d'entre elles étant caractérisée par des objectifs différents, avec à chaque fois une présentation sous forme de vidéo (destructions de cibles, localisation d'un prototype, récupération de prisonniers, ravitaillement du matériel, etc.) L'action se déroule dans un futur relativement proche, dans lequel un trust industriel surpuissant a pris petit à petit le contrôle de tous les gouvernements. Vous faites partie de la résistance, et de simple pilote de Mech, vous devrez atteindre le grade de commandant en chef des forces rebelles, pour libérer votre planète natale.





Au cours du jeu, ce ne sont pas uniquement les missions qui vont se compliquer mais surtout le matériel disponible qui gagnera en technologie. Pour commencer, vous avez le choix entre deux Mechs légers, mais rapidement, vous aurez accès à de nouveaux robots et surtout à de nouvelles armes ou de nouveaux dispositifs défensifs. Cela signifie aussi, que vos ennemis seront de plus en plus puissants. Pour éviter de vous retrouver dans une situation désespérée, vous avez donc intérêt à attaquer les lignes d'acheminements de matériel ou les usines adverses, afin de retarder la production d'unités robotiques.

L'essentiel du jeu, consiste bien sûr à évoluer dans diverses zones, en utilisant au mieux les obstacles pour se dissimuler. Vous aurez accès à plusieurs vues et à de nombreux menus pour gérer vos armes, consulter le radar, la carte du terrain, envoyer des messages, visualiser les objectifs de la mission, etc.

N'oublions pas en effet, qu'il s'agira essentiellement d'un jeu d'action, dans lequel vous participerez à des batailles épiques, mettant en œuvre de nombreux Mechs différents. Enfin, dernier détail important, il vous sera possible d'y jouer à deux, l'un contre l'autre, via un câble Null-Modem ! ■



Soyez Sensible !

Histoire de petits génies

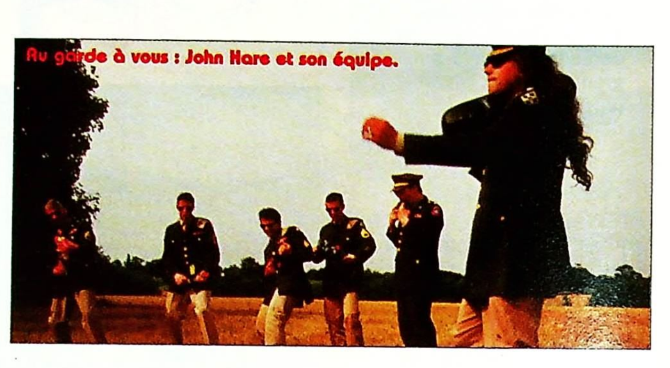


Il aura fallu de nombreux tâtonnements et quelques échecs à Sensible Software pour trouver sa voie et la suivre avec application afin de rencontrer le succès et la consécration. Alors lisez-ce qui suit et vous saurez tout sur Les créateurs de Sensible Soccer !



L'histoire de Sensible Software commence en 1981 dans un quartier tranquille de Chelmsford. Ici, deux jeunes de 15 ans répondant aux noms de Chris Yates et John Hare décident de se lancer dans la musique et forment un groupe de Rock. Zeus ne survécut pas longtemps, pas plus qu'Hamsterfish, Dark Globe, The Amazing Technicolour Dreamglobe, Touchstone ou l'un des nombreux noms que le groupe endossa au cours de ses neuf longues années d'existence. Heureusement, les deux compères sentirent vite le vent tourner et dès 1985, ils commencèrent à entamer une nouvelle carrière dans l'informatique. Basée à Basildon, la société LT Software accueille ces nouveaux talents qui développent en 6 mois Sodov The Sorcerer sur ZX Spectrum. En 1986, ils achèvent Twister sur Spectrum, leur premier produit original qui sort en Février chez System3. Après Twister, Chris et Jon rompent avec LT Software et créent en Mars 86 leur propre compagnie : Sensible Software. Leur premier produit est Parallax sur C64 et Ocean accepte de le distribuer. Le moral est alors au beau fixe et avec leur chèque de 1000 £, ils enchaînent avec ce qui deviendra un classique : Wizball. Sorti en Mai 1987 sur C64, toujours chez Ocean, le jeu remporte un franc succès dans la presse et sera même nommé "Jeu de la décennie" par le magazine Zzap 64. En Décembre 87, Palace distribue SEUCK (Shoot'em Up Construction Kit). Fin 1988, Sensible Software a terminé son premier jeu de sport : Microprose Soccer. Nommé par CVG : "Meilleur jeu de sport disponible sur tous types de micros", ce jeu annonce déjà Sensible Soccer par sa jouabilité. Poursuivant dans sa lancée sportive, International 3D Tennis apparaît en Mai 90 sur micro 8 bits avant d'être adapté sur Amiga et ST. SSoftware attaque alors le marché 16 bits avec leur jeu le plus ambitieux à ce jour : Megalomania. Disponible sur Amiga en Octobre 91 chez Mirrorsoft (qui dépose son bilan), puis en Avril 92 chez Ubisoft, ce créateur de mondes s'est engouffré dans la brèche pratiquée par Populous dans le marché du jeu vidéo. Excellent jeu de stratégie, la presse lui réserve un accueil à sa mesure. En 1992, ils créent la suite de Wizball, Wizkid, sur Amiga/ST. Délirant et bourré d'idées brevetées Sensible, le jeu ne reçoit pas l'accueil escompté. Ce qui n'est pas le cas de Sensible Soccer, sorti en Juin 92 sur Amiga et ST et qui fait connaître au monde entier Sensible Software. En Décembre 93, Cannon Fodder achève d'asseoir leur notoriété et la philosophie Sensible (originalité, jouabilité, soucis du détail) est définitivement cataloguée comme gagnante.




Au garde à vous : John Hare et son équipe.

Aujourd'hui, après Sensible Golf, Cannon Fodder 2 et World Of Sensible Soccer, SSoftware prend un virage à 360°. Il abandonne l'Amiga pour se consacrer à un support plus rentable et au potentiel plus fort : le CD-Rom PC. Finis les jeux avec de minuscules sprites et une jouabilité unique... Même si ce tournant semble marquer l'arrêt d'un type de jeu hors normes et pourtant formidable, on ne peut que se satisfaire de cette décision à la vue de leurs prochains jeux. Sex, Drugs & Rock 'n Roll est un jeu d'aventure qui vous offre l'opportunité de prendre en main la carrière d'une star montante du rock. Musiques formidables, graphismes et animations 3DS, humour dans le style Leisure Suit Larry et touche personnel de Sensible, font de ce produit un bloc d'originalité au succès assuré. Prévu pour Noël 95, on a le temps de le voir venir. À l'heure actuelle, Sensible Software comprend douze personnes dont cinq graphistes, quatre programmeurs, un musicien, un designer et un business manager. ■





Sensible Golf

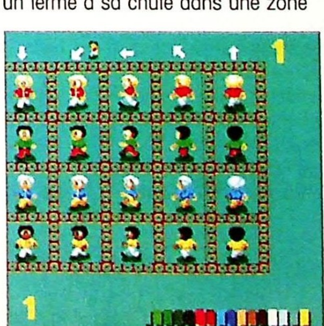
Le “club” Sensible.

Après le football et la guérilla, Sensible Software décide de sévir sur des pelouses mieux entretenues. Pas de cratères d'obus, ni de mottes de terre arrachées par les crampons rageurs de joueurs nerveux, seulement des petits trous bien propres et circulaires «pratiqués» dans la verte pelouse de parcours de golf !

Jusqu'à maintenant, toutes les simulations de golf suivaient la même pente, toujours plus de réalisme, que se soit au niveau des graphismes ou du gameplay. Links 386 Pro, PGA Tour Golf, Jack Nicklaus Golf, Microprose Golf, tous cherchent à s'emparer du glorieux titre de "plus réaliste simulation de golf de la Terre et de l'Univers". Ils empruntent donc le nom de célébrités ; proposent des graphismes SVGA 256 couleurs ; l'ambiance sonore va jusqu'à simuler le craquement de l'herbe sous le pied du golfeur ; des caméras sont dissimulées dans tous les arbres pour suivre les circonvolutions aériennes de la balle . Le moindre petit détail est géré : de la taille du golfeur à la couleur de son caleçon. Le virus de la perfection, la volonté de faire toujours plus "vrai" a contaminé les éditeurs. Presque tous, car un petit groupe d'anglais résiste encore et toujours à l'envahisseur. Sensible Software, comme à son habitude, prend tout le monde à contre-pied, et sort un jeu de golf qui n'est en rien une simulation ! La présentation du jeu est dans la lignée Sensible, c'est-à-dire petits sprites, chouettes animations et humour à la pelle. J'ai eu le privilège d'y jouer et comme d'habitude, la jouabilité est au rendez-vous. On peut jouer jusqu'à quatre en même temps et pour la première fois, tous les joueurs sont visibles en même temps sur l'écran. Et oui, Sensible Golf n'utilise pas la désormais classique présentation 3D et le joueur n'est pas vu de dos mais de



dessus. Cette vision permet donc une vue plus globale du parcours et les concurrents qui y pullulent. Le jeu devrait comprendre vingt courses différentes et soixante-douze trous. De quoi satisfaire les fous du put ! L'ambiance sonore est fidèle aux anciennes productions Sensible, avec de superbes musiques de Jon Hare et Richard Joseph comme "Do ya wanna play golf ?" et "Golf has never been such fun". L'interface de jeu est simplissime : une pression prolongée sur le bouton du joystick entraîne l'apparition de la carte du parcours sur l'écran. Une pression rapide déclenche le swing. Un petit compteur s'affiche alors et on voit l'aiguille évoluée sur le compteur, à vous de la stopper plus ou moins rapidement en fonction de la force de frappe que vous souhaitez imprimer à la balle. L'aiguille redescend alors à toute vitesse et il faut mettre un terme à sa chute dans une zone

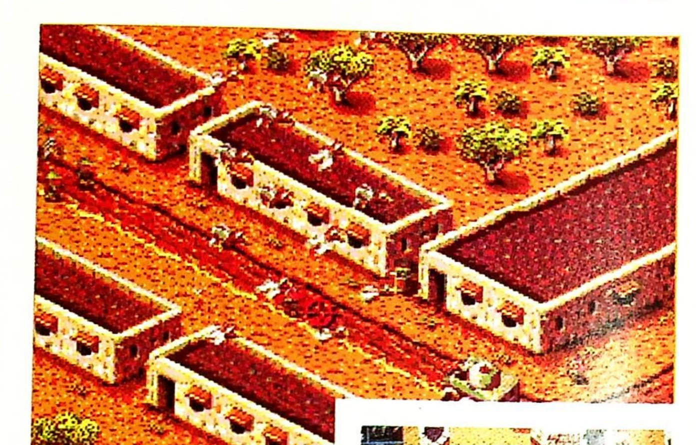


minuscule de trois couleurs : jaune/rouge/jaune. Si l'aiguille s'arrête sur le rouge - BINGO! - la balle suit une trajectoire parfaitement rectiligne. Dans le jaune, la balle adopte une courbe sur la gauche ou la droite. En dehors du jaune, vous avez perdu et la balle ne bouge pas du Tee.
Pour conclure, on peut parler des hilarantes animations permises par le type de vue adopté. Les performances de votre adversaire informatique sont symbolisées par son équipement. Ainsi le plus faible n'aura en tout et pour tout qu'un malheureux sac plein de clubs. Un niveau au dessus et il aura un caddie pour porter ses clubs. Et le top s'avère être un magnifique buggy avec lequel votre concurrent se pavane !

Cannon Fodder 2

Du rab de chair fraîche !

Avec Cannon Fodder, Sensible Software était parvenu à prouver à la face du monde qu'on pouvait faire un hit avec un produit qui ne paye pas de mine et dont le seul atout réside dans une jouabilité parfaite. Avec Cannon Fodder 2, ils s'apprêtent à réitérer leur exploit.



Après le fabuleux succès de Cannon Fodder sur Amiga et PC, Sensible Software s'apprête à sortir incessamment sous peu le Numéro 2 de leur petit protégé, que dis-je, le Magnifique Numéro 2 ! Comment ça vous n'avez jamais entendu parler de Cannon Fodder, c'est une blague ou une erreur tragique ? Vous devez bien avoir aperçu dans l'un de vos vieux Gen4, le test de cet étonnant jeu d'arcade. Pas de graphismes spectaculaires, ni de 3D mapping, ni d'ombrage Gouraud, ni de séquences intermédiaires calculées sous 3DStudio en Phong, juste des graphismes simples et bourrés de détails. Les sprites sont minuscules ? Mais je le sais bien que les sprites sont minuscules ! C'est même ça qui donne au jeu sa touche unique. Avez-vous déjà vu un jeu Sensible Software avec des sprites de plus de quatre pixels de haut ? Mais de toute manière, cette étonnante sobriété graphique, cet ascétisme pixellien ne fait partie que d'un plan global, pour mettre en avant une jouabilité hors du commun. Qui a joué à Cannon Fodder peut prétendre avoir connu l'extase informatique. Vous dirigez un petit groupe de soldat (la chair à canon) pour exécuter des missions d'une exceptionnelle clarté : nettoyer une zone précise de l'ennemi qui rôde. Pour cela, vous disposez de balles et de grenades récupérées sur le lieu du massacre. L'interface est simple. Très simple. Avec le bouton gauche, vous déplacez votre petite troupe et avec le bouton droit vous éliminer le soldat ennemi. Ces derniers s'avèrent particulièrement bruyants et remuants, il faut les voir bondir en tous sens lorsque vous les touchez et les entendre pousser des cris d'orfraie ! Vous avez la possibilité de poster des hommes en faction à des points stratégiques du jeu en scindant votre équipe. Ces derniers réagissant efficacement si l'ennemi ose s'approcher. Vous avez aussi l'heureuse occasion d'"emprunter" des véhicules (des Jeeps, des hélicoptères, des autos-neige, etc.). Vos hommes deviennent de plus en plus aguerris s'ils parviennent à survivre suffisamment longtemps et montent progressivement de grade. Ils possèdent alors des réflexes plus affûtés qu'un couteau ZanShu (TM) et plongent pour éviter les tirs de snippers. Ils tirent aussi plus loin. Mais l'ennemi lui non plus ne stagne pas et il gagne en pugnacité au fil des missions. Certains s'équipent de redoutables bazookas, d'autres se placent sur les toits pour mieux vous surprendre, etc. Heureusement, à chaque fin de mission, de nouvelles recrues viennent renforcer vos troupes et vous avez l'autorisation de recommencer autant de fois que vous le désirez une même mission, dans la limite des stocks de chair à canon disponibles.

Cannon Fodder 2 reprend exactement le même moteur de jeu. Mais là où dans le premier vous ne pouviez évoluer qu'à une même époque et dans seulement trois types de décors : jungle, désert, arctique. CF2 vous propose de voyager dans le temps et d'évoluer aux temps médiévaux, dans le Chicago véreux des années 40, à Beyrouth la ville rongée par les obus, dans un vaisseau spatial et... sur une planete alien ! Sensible Software est actuel-





lement en train de finaliser les niveaux, toutes les cartes du jeu dessinées préalablement sur papier sont portées sur Amiga. Déjà cinq ans de travail et ils leur restent quelques semaines pour conclure et sortir la suite tant attendue pour la fin novembre.

Chaque époque propose des missions adaptées, ainsi à Beyrouth, vous devez tenter de libérer des otages, alors que l'époque médiévale vous invite à secourir une belle retenue captive par un sorcier ! Les véhicules, au nombre de quatre pour l'instant, subissent aussi l'influence du temps et leur aspect change d'une époque à une autre ! Le jeu se compose de 24 missions, chacune englobant un certain nombre de niveaux, soit 72 niveaux en tout. De peur que ce chiffre ne déclenche une série d'arrêts cardiaques chez les lecteurs émotifs, sachez que la difficulté du jeu est mieux dosée. Le premier Cannon Fodder avait en effet la réputation justifiée d'être exceptionnellement dur et rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir franchi le cap de la huitième mission. Même Stuart Campbell, le responsable de développement de Sensible Software avoue n'être pas parvenu à surmonter l'obstacle fatidique de la huitième mission ! Le pire étant que les missions suivantes sont relativement faciles en comparaison. Sachez qu'en Angleterre, le nouveau guide officiel de Cannon Fodder est accessible par correspondance (Future Publishing : Amiga Format, PC Format et ST Format), au prix de 9,95 £ soit environ 100 Frs. Ce dernier contient un descriptif précis de chaque mission et guide le joueur pas à pas au cœur de la tourmente. Dans CF2, la difficulté est cette fois-ci progressive mais reste toujours diablement présente dans les dernières missions ! Exemple : dans le monde alien, une mission particulièrement tortueuse vous propose un challenge à la mesure de vos espoirs masochistes les plus fous. Tout repose sur l'utilisation correcte de plusieurs véhicules. Premièrement, vous devez prendre le contrôle de l'un d'eux et le positionner à proximité d'un QG alien. Ce dernier ne peut malheureusement être détruit, votre puissance de feu étant très insuffisante. Il faut donc retourner en arrière, emprunter un autre véhicule et détruire sans hésitation le précédent. Le QG alien est alors anéanti par la déflagration ! De très nombreuses missions demandent de la même façon une attention soutenue et un self-brainstorming pour trouver l'astuce qui permet de vaincre dans l'adversité.







Interview about Doom 2

Entretien avec Jay Wilbur, directeur commercial d'ID Software.

A l'image de Wolfenstein 3D et de Doom, Hell On Earth a déjà fait couler beaucoup d'encre à propos de la violence dans les jeux vidéo. Il semblait indispensable de donner la paroles aux auteurs du jeu pour une réponse à certains critiques en mal de publicités !





Gen 4 : Pouvez vous nous raconter en trois lignes, l'histoire d'ID Software ?

ID Software : Nous avons commencé en fait au début des années 90, avec un premier produit nommé Commander Keen, qui s'est vu crédité de toute une série d'extensions. Puis nous avons réellement explosé avec Wolfenstein 3D. Ce shareware a été suivi d'une version commerciale appelé Spears Of Destiny. Ensuite, nous avons connu un succès incroyable, qui continue d'ailleurs à l'heure où je vous parle, avec Doom. De nombreuses extensions sont apparues, des fans ont créé leurs propres éditeurs de niveaux, on peut y jouer à plusieurs en réseau. Actuellement, nous sommes 9 personnes, et mise à part moi et une secrétaire, les autres constituent l'équipe de développement à proprement parler.

Gen 4 : Que pensez vous du futur des Sharewares ?

ID Software : Nous sommes toujours décidés à supporter ce mode de commercialisation. En fait, cela nous permet d'offrir pas mal d'extensions et d'améliorations. Ensuite, nous avons pour principe de proposer une version commerciale. Ce fut le cas pour Wolfenstein 3D et c'est aujourd'hui le cas avec Doom, grâce à Doom 2 ! Les joueurs en sont les grands bénéficiaires, puisqu'ils peuvent tout d'abord juger de la qualité réelle du produit avant de l'acheter, pour un prix très bas en plus. Lorsqu'ils achètent un produit dans le commerce, ils peuvent aussi bien être satisfaits que déçus ! C'est un pari qui risque de leur coûter entre 200 et 600 francs ! Aux États-Unis, ce principe de distribution est incroyablement populaire et nous sentons qu'il va le devenir aussi en Europe. Nous devrions d'ailleurs bientôt ouvrir un bureau européen, avec une hot-line, un service après vente, etc.

Gen 4 : Pourquoi avoir choisi Virgin pour être distribué commercialement ?

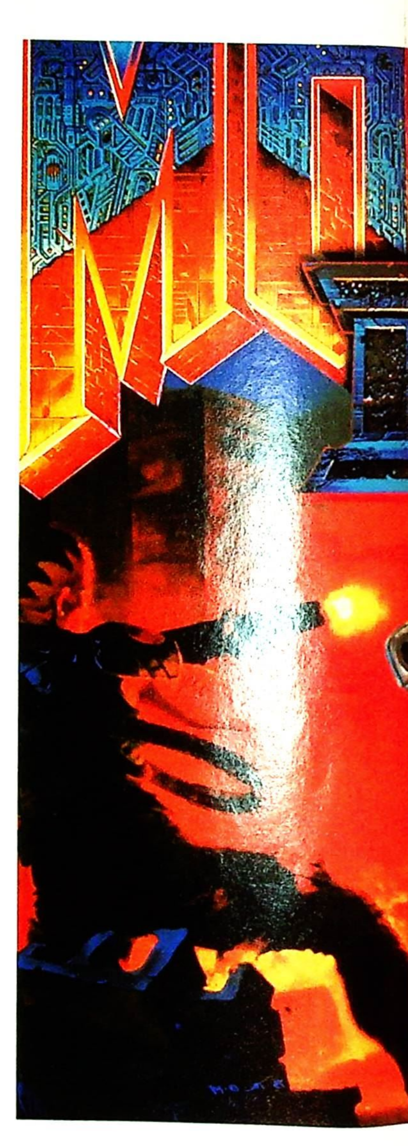
ID Software : En fait c'est GT Interactive qui s'occupe pour nous de la distribution mondiale de la version commerciale et Virgin leur a semblé posséder une excellente aura pour lancer le produit. Pour notre prochain jeu, nous verrons bien ce qui se passe, mais logiquement ce sera à nouveau GT Interactive qui fera l'intermédiaire !

Gen 4 : Pourquoi n'avoir pas rajouté plus de choses sur Doom 2, comme par exemple la possibilité de regarder en haut ou en bas ou un vrai scénario ?

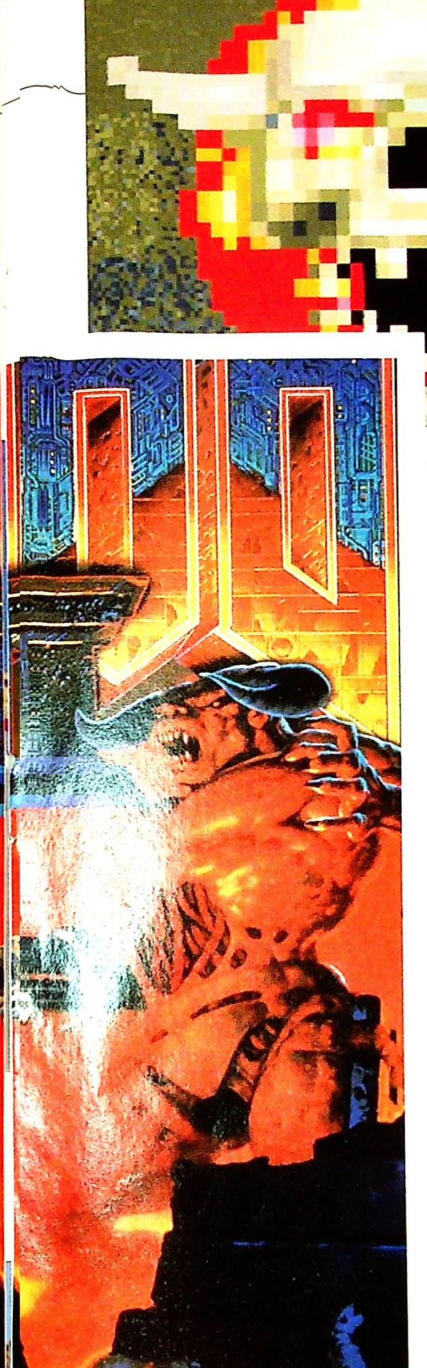
ID Software : Doom 2 n'est pas du tout un produit totalement nouveau, puisqu'il ne s'agit en fait que de la version commerciale de Doom. Nous avons bien sûr amélioré les routines, nous avons rajouté pas mal de nouveautés, avec surtout des niveaux totalement inédits, dont quelques uns qui reprennent nos précédentes productions, mais il ne s'agit pas d'un produit complètement novateur. Pour ce qui est d'ajouter un aspect aventure, nous laissons cela aux gens qui savent le faire. Nous préférons les jeux d'action, sans une seconde de répit, où on ne se prend pas la tête à comprendre une histoire. Ici, on bouge, on tire, on se planque, etc. L'option regarder en haut ou en bas comme dans Dark Forces ou System Shock ne nous a pas semblé pour l'instant indispensable, le héros dans Doom 2 tirant de lui-même en hauteur ou en bas si l'ennemi s'y trouve !

Gen 4 : Que pensez-vous de la polémique actuelle sur la violence et le sexe dans les jeux vidéo ?

ID Software : Les vrais joueurs



n'ont pas eu de cas de conscience avec nos productions ! Le problème existait encore plus avec Wolfenstein 3D, mais il est clair que Doom et Doom 2 sont des jeux d'actions. Nous sommes tous des joueurs ici, nous aimons les jeux "violents" et nous faisons donc des jeux qui





nous plaisent et qui apparemment plaisent au public. Le problème actuel de la violence, dénoncé par certains médias, est un faux problème. Par des moyens d'avertissement (stickers sur les boites pour avertir le joueur) il faut en effet annoncer clairement les particularités du jeu, tout comme pour les films, les BD, les livres, etc. Ensuite, c'est à l'acheteur de choisir ! Ce ne sont que des jeux et comparativement à des scènes filmées carrément malsaines, je trouve les jeux relativement "gentils" pour l'instant.

Gen 4 : À quand Doom 3 ?
ID Software : Nous travaillons actuellement sur un nouveau projet, mais qu'il s'agisse du nom (Quake actuellement) ou du thème abordé, c'est encore un peu le flou conceptuel ! Je peux seulement vous dire que le monde sera complètement différent, mais le joueur retrouvera une action de tous les instants, de la violence et une excellente jouabilité, critère essentiel à n'importe quel bon jeu selon nous.

Gen 4 : Que pensez-vous des nouvelles cartes vidéos pour PC avec des chips dédiés ?

ID Software : Nous attendons de les avoir en mains pour décider !

Gen 4 : Quelles sont les machines que vous attendez avec impatience ?

ID Software : Nous sommes ouverts à toutes les nouveautés, que cela soit la PSX de Sony ou l'Ultra 64 de Nintendo. Si de nouveaux supports paraissent, c'est tant mieux pour tout le monde et nous n'en serons que plus motivés pour battre la concurrence.

Gen 4 : Que pensez vous des concurrents comme System Shock, Descent, Cyclones, Zephyr, Quarantine, etc. qui utilisent à peu près la même technologie ?

ID Software : La concurrence est rude et de qualité en ce moment. Cela nous pousse à faire des produits encore meilleurs et ce sont les joueurs qui vont en bénéficier !

Gen 4 : Allez vous sortir des extensions pour Doom 2 avec un éditeur de mondes, de nouveaux monstres, de nouvelles armes ?
ID Software : Pas de notre côté, mais comme pour Doom, il y aura des passionnés qui feront ce genre d'outils pour Doom 2 et alors nous verrons bien.

Gen 4 : Quelles autres versions de Doom 2 sont prévues ?
ID Software : Nous avons une version prévue sur la 32X de Sega, une autre pour la Jaguar d'Atari et nous prévoyons de l'adapter sur la PSX de Sony ou l'Ultra 64 de Nintendo.
Nous avons aussi signé avec un groupe appelé HardData pour réaliser la version 3DO et surtout, nous avons aussi trouvé un groupe talentueux pour faire une version Macintosh ! Enfin, nous avons les versions pour Windows et même pour OS2 en développement...

Gen 4 : Actuellement, quels sont les jeux auxquels vous jouez ?
ID Software : Doom 2 bien sûr, que mon petit garçon de quatre ans adore ! Nous sommes aussi des fans acharnés de Jazz Jack Rabbit, le dernier Apogee ! J'aimerais avoir le temps de jouer plus, surtout avec FS5 par exemple, mais pour l'instant, j'ai tendance à m'écraser sur des tours !

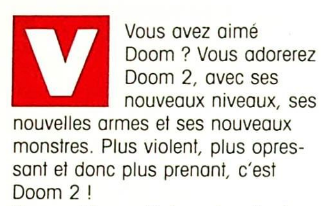
Gen 4 : merci à toute l'équipe d'ID Software et à bientôt.
ID Software : Be doomed !

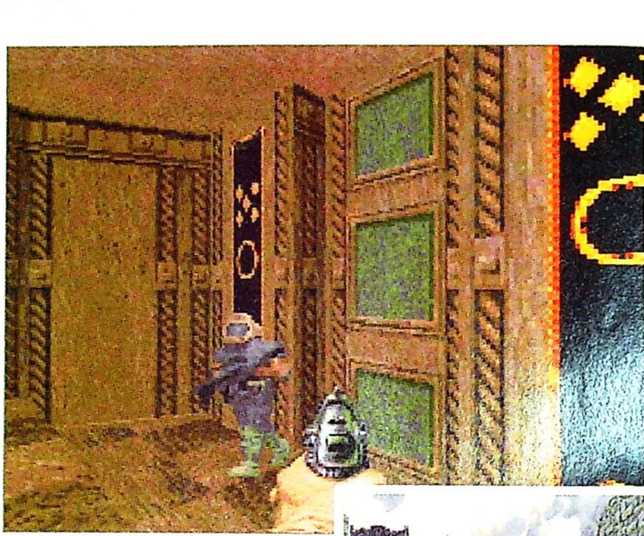


Doom 2 : Hell on earth

Un enfer de plaisirs !

Après le succès mondial de son prédécesseur, la nouvelle mouture de ce jeu d'action pur et dur débarque à nouveau sur PC pour déchaîner les passions. Analyse d'un phénomène de société.





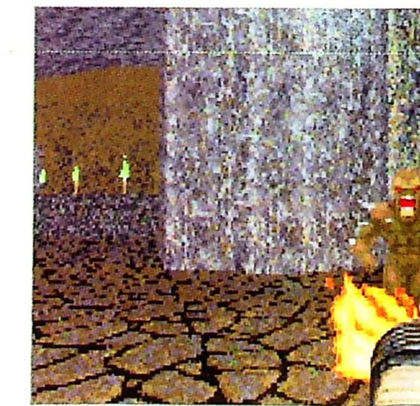
Vous avez aimé Doom ? Vous adorerez Doom 2, avec ses nouveaux niveaux, ses nouvelles armes et ses nouveaux monstres. Plus violent, plus opressant et donc plus prenant, c'est Doom 2 !
Vous voilà reparti dans des dizaines de niveaux, tous plus dangereux les uns que les autres.De retour sur votre planète terre adoré, vous réalisez avec horreur qu'un avant-poste

Sûrement le jeu le plus prenant du moment. Préparez-vous à entrer dans la dimension des Maudits...



des légions de l'enfer a été installé dans une ville. Reprenant du service pour l'occasion, vous partez à l'assaut de ce repaire infesté de créatures et de seïdes de l'enfer. Vous évoluez dans un monde en 3D, constitué de salles, de cavernes, de couloirs et d'extérieurs superbes, à travers plus de trente niveaux différents.
Outre les ennemis, vous devrez surtout découvrir des passages secrets, ouvrir des portes grâce aux clefs correspondantes et surtout déclencher de nombreux mécanismes qui mettront votre intelligence et votre sens de l'observation à rude épreuve. Si certains préféreront se dépêcher de trouver la sortie, d'autres prendront intelligemment le temps de tout explorer, histoire de trouver plus de bonus, d'armes et de munitions. Le danger qui vous guette en effet sera le suivant : vous retrouver à court de munitions !
Armé de vos poings et d'un simple pistolet au début, vous pourrez ramasser tout au long de vos pérégrinations de nouvelles armes et surtout des munitions pour les alimenter. Outre la Gatling, grosse mitrailleuse redoutable, vous disposez d'un fusil d'assaut et surtout d'un fusil à canon scié, redoutable à bout portant. Le lance-roquettes n'est pas mal non plus, mais attention à l'aire d'effet des projectiles balancés. Vous disposez également de deux armes énergétiques impressionnantes et surtout de l'équipement préféré des jasons en herbes : la tronçonneuse !
Côté adverse aussi, les choses ont pas mal évolué. Si certains humanoïdes sont équipés d'armes, les plus redoutables seront les légions de l'enfer. Entre les globes genre Beholder, lançant des boules de feu ou des crânes, vous rencontrerez des araignées mécaniques tirant des rafales d'énergie, de gros démons crachant des missiles,







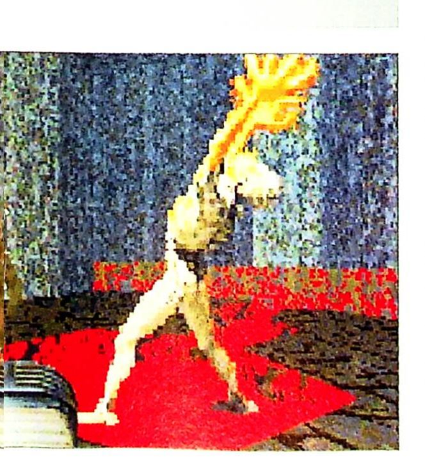
Doom 2

L'an dernier fut ID Software et rien d'autre. Cette société américaine, spécialisée dans le développement de produits shareware, a sorti sur le marché un jeu du nom de Doom, logique successeur de Wolfenstein 3D, shareware événementiel du début des années 90. Se déplaçant dans des complexes en 3D mappée, le joueur devait éliminer des créatures et déclencher des mécanismes secrets pour progresser. De nombreuses extensions sont apparues, avec de nouveaux niveaux, de nouvelles créatures, de nouvelles armes et surtout la possibilité de jouer en réseau, c'est-à-dire à plusieurs joueurs en même temps. Le succès de ce produit fut tel que dans certaines grosses entreprises, des logiciels anti-Doom ont été installés sur les réseaux informatiques pour empêcher les employés d'y jouer pendant leurs heures de travail !









sans parler des élémentaires de feu aux tendances incendiaires ou les démons majeurs extrêmement résistants et tirant des roquettes ! Même les démons classiques lançant eux aussi des projectiles et les créatures invisibles vous surprendront par leur nombre !
Comme pour Doom, la grande jouabilité et l'action ininterrompue représentent l'apanage du produit. Quelques bonus supplémentaires, tels que des trousses de soins, des armures, des boosters d'énergie permettront de s'en sortir un peu mieux. Doom 2 est surtout très bien programmé, s'adaptant à la machine sur laquelle il tourne. Vous pouvez en effet réduire la fenêtre de jeu, diminuer le degré des détails, augmenter la luminosité dans le jeu, etc. Le joueur pourra surtout y jouer en choisissant un des cinq niveaux de difficulté, avec la souris ou au clavier, avec plus ou moins d'ambiance sonore... Bref, Doom 2 est fait sur mesure pour n'importe quel joueur et l'année 95 sera à nouveau l'année Doom !
Les décors sont superbes et très variés, tout comme les ennemis, avec six nouveaux venus dans la demeure. Les giclées de sang et les atmosphères plus que macabres pourront choquer les plus jeunes, mais les adultes et les adolescents responsables feront la part des choses pour découvrir un jeu passionnant. ■



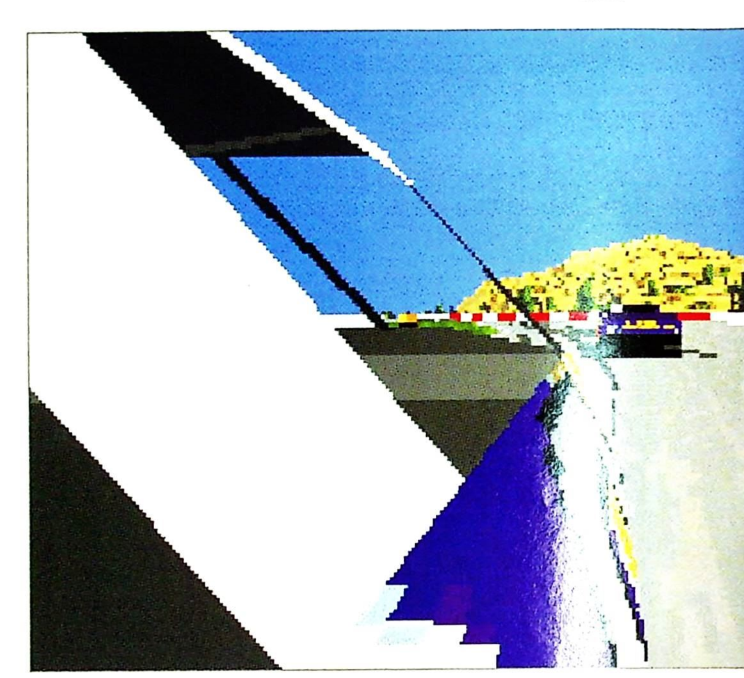
Plus on est de fous...

Les doomistes vont pouvoir s'en donner à cœur joie, avec la possibilité de participer à plusieurs au carnage général. Vous pourrez choisir de jouer en mode amical pour vivre l'aventure fabuleuse de Doom 2 à plusieurs copains. Vous pourrez surtout vous battre comme des chiffonniers, contre vos ex-meilleurs copains, explosant non seulement ces sales démons mais aussi vos collègues malchanceux ! Un match au sommet par modem ou par liaison cable Null-Modem.

Nascar Racing

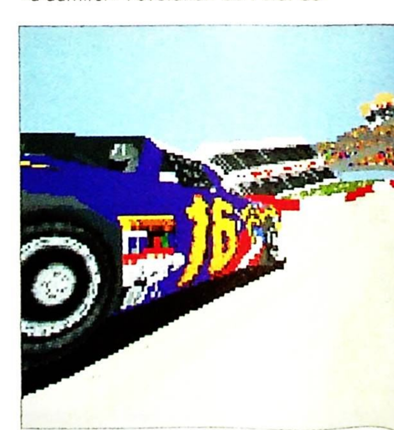
En piste !

Ils n'ont pas attendu de se momifier avec leurs lauriers et leurs chiffres de ventes d'Indycar Racing, Papyrus va bientôt nous proposer Nascar Racing ! Plus speed et plus fun !

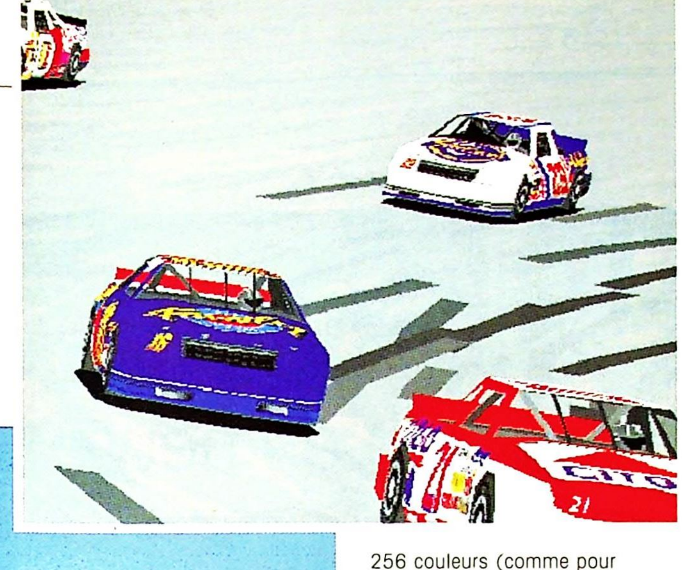


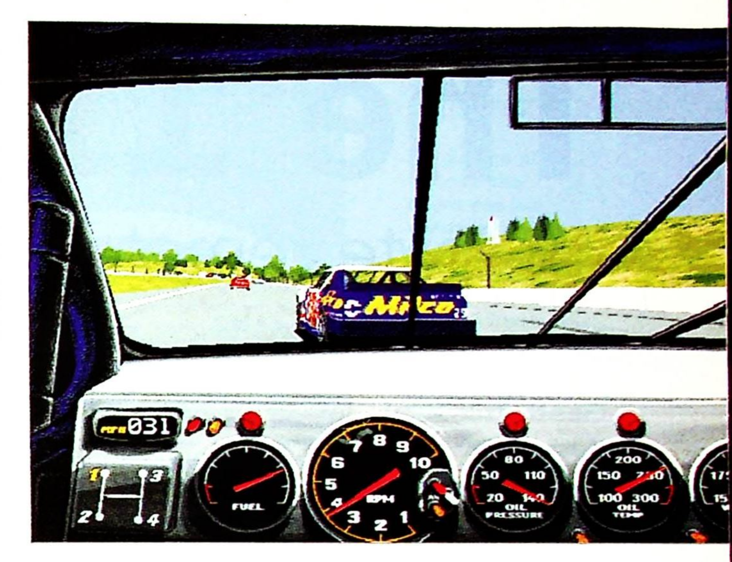
Papyrus, après Indycar Racing, persiste dans sa quête de vitesse et de sensations fortes avec Nascar Racing. Une simulation qui bénéficie de la licence officielle des courses de voitures des Nascar Winston Cup Series, soit neuf courses, copies parfaites des parcours originaux, au volant d'un solide bolide avec lequel vous devrez davantage tenter de survivre que de terminer la course en première position ! Car les concurrents sont très agressifs et votre voiture risque de devoir recevoir l'extrême onction à plus d'une reprise ! Vous avez en effet l'opportunité de pousser les voitures concurrentes. Cet aspect du jeu a été particulièrement travaillé, puisque selon l'angle du choc, la voiture tamponnée subit une variation de trajectoire réaliste. Vous pouvez même écraser une voiture contre le bord de la piste comme dans les films d'action ricains ! Il faudrait être fou pour s'en priver ! Et puis les concurrents n'hésitent pas à vous faire subir un traitement similaire. La gestion des dégâts est aussi une nouveauté qui vaut son pesant de cacahuètes grillées et contribue énormément au réalisme et à l'intérêt du jeu. Chaque partie de votre véhicule (pare-chocs, etc.) peut en effet se détacher et va subir une «érosion» progressive en fonction des vagues de chocs provoqués par vos adversaires mesquins. Sans parler de la fumée et des flammes en cas de casse définitive du moteur ! Comme pour Indycar Racing, vous avez la possibilité de quitter la course à tout moment pour admirer vos crashs sous tous les angles en mode «replay». Les vues incorporées dans Nascar sont plus nombreuses avec par exemple l'addition d'une véritable Chase View (vue de poursuite), avec prise de vue au ras du sol. La sensation de vitesse est donc décuplée (cet angle est d'ailleurs très prisé dans les courses-poursuites cinématographiques) ! On peut à présent piloter la voiture en vue extérieure comme dans Formula One Grand Prix, ce qui ajoute une nouvelle dimension au jeu et vous permet «d'admirer» l'évolution de l'état de

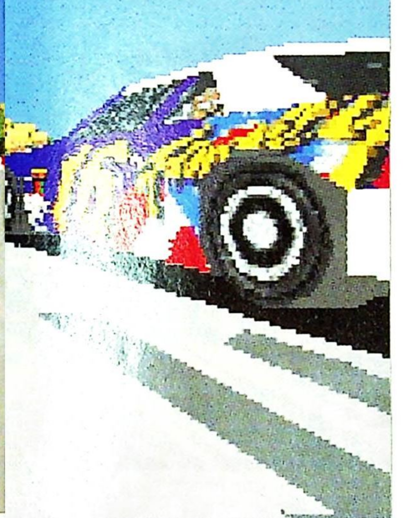
Plus fou que le film Jour De Tonerre !



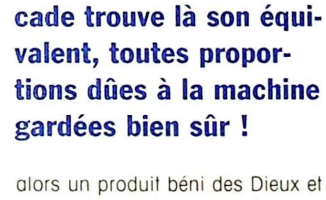
PAPYRUS™







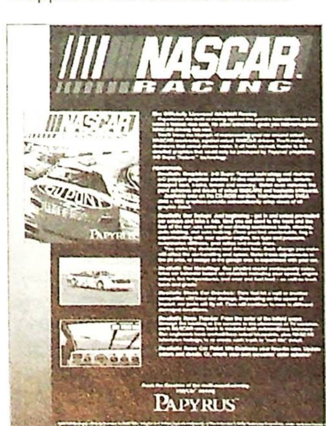
votre engin. Graphiquement le jeu est toujours superbe et cette fois-ci - TaTsouin! - les heureux possesseurs de gros PC (type Pentium ou très bon 486DX2 66Mhz) pourront jouer en SVGA 256 couleurs (comme pour Hokum KA-50). La finesse graphique vous permet alors de lire le nom des sponsors sur la carosserie des voitures ! Mais si vous possédez un PC modeste (486DX), vous pouvez toujours enlever les textures sur certains décors (herbe, stade, route, etc.) pour connaître le grand frisson haute résolution ! Et pour peu (on peut rêver) que vous ayez un écran 21 pouces, Nascar devient alors un produit béni des Dieux et vous pourrez allumer un cierge tous les matins sur votre idole Papyrus à la forme de nénuphar ! Nascar Racing est bien sûr en 3D mappée et les textures utilisées sont proches de celles employées pour Indycar. Le jeu reste très beau visuellement en VGA (rassurez-vous) et dans ce mode graphique, la vitesse d'animation se révèle étonnante sur un 486DX33. Et ce n'est pas fini ! Sachez que Papyrus n'a pas oublié dans les stands l'option de jeu en serial link et vous pouvez toujours vous éclater à deux. Peut être même à quatre me susurre-t-on à l'oreille ! Wait and see ! La jouabilité de Nascar a aussi été grandement améliorée par rapport à son prédecesseur et si la conduite reste proche d'Indycar, elle est plus simple et intuitive.



Daytona sur borne d'arcade trouve là son équivalent, toutes proportions dûes à la machine gardées bien sûr !

De plus, le réalisme graphique contribue à ce progrès puisqu'on peut maintenant voir plus loin et ainsi mieux anticiper les virages et laisser moins de peinture sur les rambardes de sécurité.

Pour conclure, sachez que le design du jeu a été basé sur les retransmissions TV des épreuves des Nascar Winston Cup Series. Le look de Nascar Racing doit énormément à la Télé, puisque les couleurs, les angles et les fonds utilisés sont identiques aux images hertziennes. Tout comme l'ambiance sonore avec des bruitages tels que le bruit des moteurs, les dérapages et les bruits de stands, tous entièrement digitalisés et en stéréo ! ■



L'inspiration
Indycar Racing

Sorti fin 1993, Indycar Racing est l'oeuvre de Dave Kaemmer, connu pour son superbe Indianapolis 500 réalisé en 1989. À l'époque, le jeu était sorti sur PC et Amiga et avait stupéfait la presse ludique par la vitesse de son animation, ses graphismes en 3D, le réalisme du pilotage et ses innombrables vues. Indycar reprenait les qualités de son ancêtre en ajoutant des textures partout et des sensations inédites telles l'effet de flou provoqué par la chaleur du moteur au départ et d'autres effets visuels inédits.

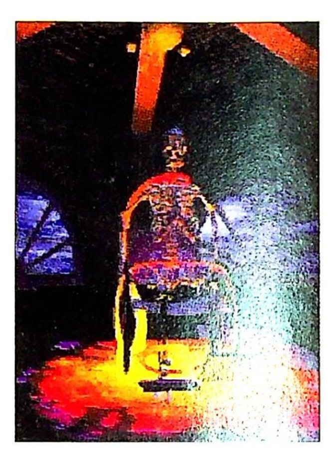


The 11th Hour

Trilobyte remet les pendules à l'heure

Après le succès de The 7th Guest, Trilobyte décide de suivre ses propres traces et de recréer l'événement avec une suite qui exploite les mêmes idées. L'expérience en plus fait ici office de cerise sur le gâteau !





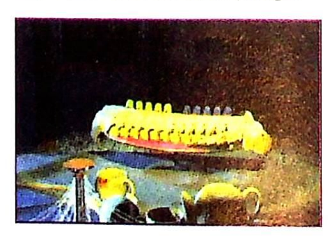




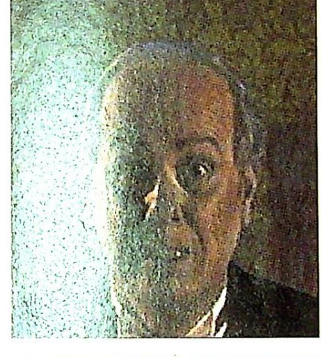
Si Bugs Bunny avait été à ma place, il n'aurait sans doute pas manqué de ronger un instant sa carotte d'un air indécis, avant de lancer son classique : «Quoi de neuf, Doc ?». Et je vous rassure de suite, si les créateurs de 11th Hour avaient été là pour lui répondre, ils ne seraient pas devenus tout rouge avant de plonger dans un terrier pour dissimuler leur gêne ! La suite officielle de The 7th Guest apporte quelques nouveautés justifiant amplement sa raison d'être. Premièrement, nous avons cette fois-ci affaire à un jeu pour adultes. Si vous vous promenez dans une cuisine, vous avez davantage de chance de tomber sur des doigts coupés essayant de ramper pour s'enfuir que sur Bugs avec une toque sur les oreilles. Et si par malheur vous trouvez la salle de bain, je suis prêt à parier que l'occupant de la baignoire pleine de sang arrachera un cri aux plus émotifs. Bref, que les amateurs de Mario et son Yoshi passent leur chemin, cette fois-ci l'horreur est vraiment au rendez-vous. Tout a été fait pour laisser le joueur mijoter dans son angoisse. Les textures très propres de 7th Guest qui semblaient toutes sorties d'une publicité Whirlpool, ont été «dégradées» avec soin. La demeure de Stauff est à présent dévorée par les mites, le sol recouvert d'une fine couche de poussière, les fenêtres condamnées à l'aide de vieilles planches. En un mot, les décors gagnent en réalisme.

Trilobyte a réussi à obtenir une qualité vidéo par software, presque équivalente au MPEG !

L'utilisation de 3D Studio est moins sensible. Les pros de l'image de synthèse seront un peu moins déconcentrés par la réalisation technique pour être réellement plongés













au cœur de l'intrigue.
Le scénario vous prête la personnalité de Carl Denning, un reporter TV dont la petite amie Robin s'est fait enlever lors d'une enquête sur l'étrange bâtisse de Stauff.
Fabriquant de jouets à demi-magicien, cet inquiétant individu était considéré par beaucoup comme un génie. Malgré une réussite sociale et commerciale dans le commerce des poupées, il dû se retirer après avoir souffert une attaque en règle de sa réputation du fait de la mort soudaine de la plupart des enfants de son village. Il dessina alors une immense demeure victorienne qui selon la rumeur lui fut révélée lors d'un songe. Il y investit beaucoup de temps et d'argent. Et cette dernière est connue pour receler de puzzles et de secrets, fruits de sa folie autant que de son génie. Six personnes y moururent et Stauff disparu avec eux, plus personne n'y pénétra jamais, sauf un étrange visiteur qui s'en échappa à moitié fou, murmure-t-on. Cette réputation justifiait à elle seule l'enquête de Robin. Maintenant qu'elle a disparu, il vous incombe de prendre le relais et de tenter de la sauver. Vous avez jusqu'à la 11ème heure pour la trouver et vous échapper, après...
Le jeu est à nouveau une succession de casse-tête faisant bonne usage des fous, cavaliers et autres pièces de l'échiquier. Une voix digitalisée vous présente chaque énigme et vous avez tout

Des jeux pour adultes ?

De plus en plus de jeux choquent par leur violence et de nombreux éditeurs commencent à se protéger en opposant le label "interdit aux moins de 18 ans" sur les boîtes. En France, ces limitations demeurent encore floues au niveau législatif, ce qui risque par conséquent de poser de très gros problèmes lors de la sortie de gros produits comme The 11th Hour ou Phantasmagoria. La récente utilisation de la vidéo rend en effet la violence bien plus crédible qu'auparavant, et les débats désuets sur le caractère violent des jeux de combat sur consoles semblent aujourd'hui trouver un fondement bien plus solide.

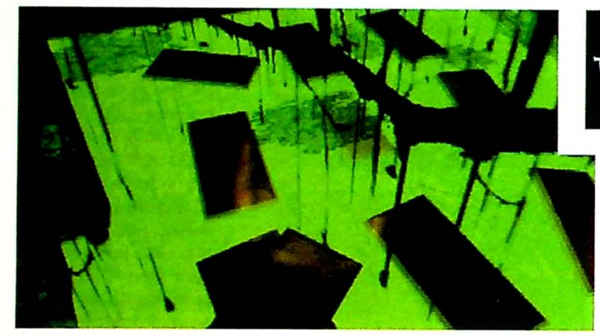


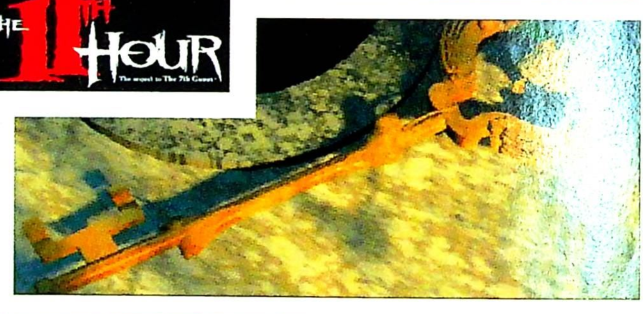












votre temps pour la résoudre. De vos performances dépendront le sort de Robin, car de nombreuses pièces de la demeure ne s'ouvrent qu'après avoir résolu une énigme particulière. Le jeu reste donc toujours assez linéaire. Mais à présent, vous ne resterez plus bloqué des mois entiers à tenter de découper un gâteau en parts égales, car The 11th Hour comprend une aide, à laquelle vous avez à tout moment accès. Ouf, c'en est fini des lamentations nocturnes qui réveillaient les voisins en faisant hurler à la mort tous les chiens du quartier ! La jouabilité a donc été grandement améliorée sans que la durée de vie du jeu s'en ressente. Pour douze petits puzzles dans 7th Guest, vous en avez quarante à résoudre dans 11th Hour ! Argh... Le nouveau Trilobyte est tout simplement «plus grand». Vous rencontrez ainsi plus de personnages. Mais en plus, il est «mieux fait», les acteurs sont maintenant parfaitement incrustés dans les décors artificiels et la qualité des digitalisations autrement plus «clean». Les six invités de The 7th Guest aux contours indistincts qui gâchaient presque la beauté des décors par leur manque de finition sont remplacés par des acteurs qui prennent place dans le monde de Stauff, comme par magie. Rarement incrustations vidéos furent aussi impressionnantes et les progrès faits par les développeurs dans ce domaine sont stupéfiants. Comme dans le premier jeu, les acteurs contribuent à créer l'ambiance surréaliste voulue, mais ils





se[illegible]ssi à développer [illegible]. Cette fois-ci v[illegible]s moins spe[illegible]et plus impliqué[illegible] subites app[illegible] des locataires de Stauff. Ces "implications" ne seront d'ailleurs pas toujours très agréables. Les acteurs ont un jeu moins théâtral et gesticulant que dans le premier épisode et on y croit davantage. Des effets visuels sont aussi utilisés pour les déformer voire les transformer en de véritables monstres. Il faut voir le chien à tête d'homme, la femme serpent ou la femme panthère qui se métamorphosent sous vos yeux ! 11th hour contient plus d'une heure de vidéo et vous n'êtes pas prêt de les oublier, on ne compte plus les testeurs pétrifiés de peur qu'on entrepose dans la salle de test. En revanche, si vous souhaitez vous débarrasser de votre belle-mère cardiaque, offrez-lui le jeu sans hésiter. Prévu sur CD-Rom PC, Sega Saturn, Sony Play Station, CD-I et CD-Rom Mac, la vague de terreur qui déferlera bientôt sur CD ne s'éteindra pas avant longtemps !

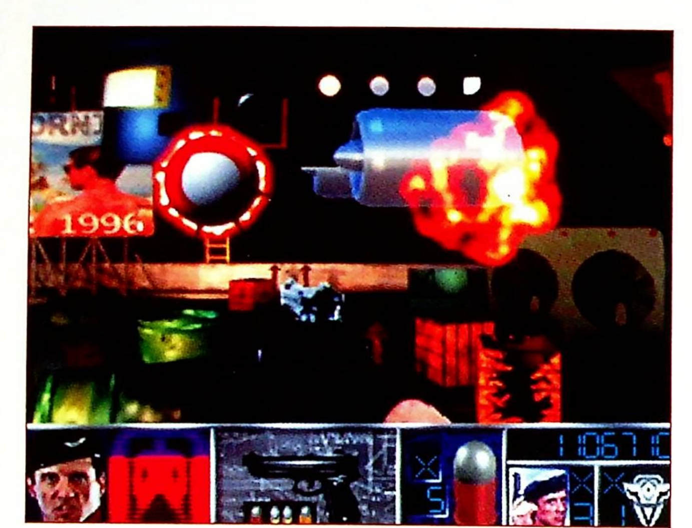
La mise à mort du floppy

The 7th guest est sans doute le premier jeu à avoir levé un coin du voile qui dissimula longtemps le potentiel ludique du CD-Rom. Pour la première fois, un jeu CD innovait réellement et utilisait un éventail de techniques impossibles à employer sur disquette. Des acteurs digitalisés sur fond bleu sont incrustés dans des décors créés sous 3D Studio. Les graphismes en images de synthèse ne sont pas statiques mais animés de façon saisissante lors de vos déplacements. L'ambiance sonore est conçue dans un studio d'enregistrement professionnel. The 7th Guest est le premier jeu à tirer partie de l'espace mémoire du CD et reste encore une référence. Le jeu est aussi accessible au grand public. Seules les énigmes parfois trop difficiles et les dialogues en anglais restreignaient son audience.

Demolition Man

Ça chauffe sous les caméras

Les stars du grand écran s'investissent de plus en plus dans les jeux vidéo ! Stallone montre l'exemple, en tournant des scènes supplémentaires uniquement pour le besoin du jeu. Le résultat semble plus que prometteur, avec des explosions et des morts en cascade.



Parmi les derniers films d'action, Demolition Man est certainement celui qui a le plus marqué le public français. Le duel continuel entre John Spartan (Sylvester Stallone) et Simon Phoenix (Wesley Snipes) ne manque vraiment pas de rebondissements. Le début du film se déroule en 1996. Spartan, flic de choc, se retrouve sur le toit d'un immeuble pour délivrer des mains de l'horrible Phoenix quelques otages. Quelques explosions et fusillades plus tard, on se retrouve devant une cour de justice condamnant Spartan et Phoenix à la congélation, l'un pour être vraiment trop méchant, l'autre pour incompétence et destruction multiples de bâtiments appartenant à l'État, avec quelques civils à l'intérieur. En 2032, dans une ville de rêve ou le crime n'existe plus (du moins en apparence), le Phoenix «congelé» profite d'un test sur sa posssible réinsertion dans le monde pour s'échapper. Naturellement seul son fidèle ennemi, le farouche policier Spartan, peut le contrer. On décongèle alors Spartan (ce qui donne lieu à une scène fort déshabillée, qui a fait craquer plus d'une adolescente), et on le lâche sur les traces de Phoenix. On se retrouve alors confronté aux meurtres, explosions et fusillades du début, toujours sur un rythme effréné.

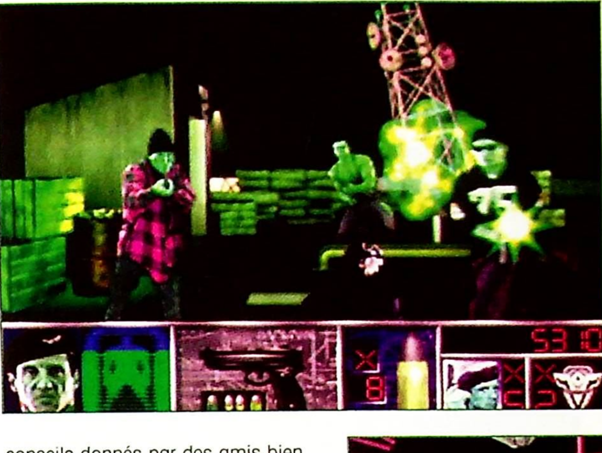
Dans le milieu du jeu, Demolition Man représente une première. Pourquoi ? Et bien, la production du jeu a commencé avant que le script du film ne soit fini. Warner Bros et Virgin Interactive Entertainment ont créé une coopération optimale entre le jeu et le film. Cela va beaucoup plus loin qu'une simple collaboration, puisque le jeu comporte de nombreuses scènes cinématiques utilisant les acteurs du film. Stallone et Snipes ont donc tourné des scènes inédites dédiées au jeu. Stallone en personne a même passé une semaine avec l'équipe de Virgin pour tourner sur fond bleu toutes les séquences essentielles à la réalisation du jeu. Une préparation de cet ordre ne pouvait que donner un ensemble de grande qualité.

Vous l'aurez deviné, Demolition Man est un jeu d'action et plus précisément un shoot'em up. En gros, on tire sur tout ce qui est ennemi, en évitant de descendre les quelques personnages innocents qui peuvent apparaître à l'écran. Si le style n'est pas nouveau, l'originalité de la réalisation révolutionne le genre. Incarner le fier Stallone, ce n'est pas rien ! Les plates-formes prévues pour le jeu sont la 3DO, la

De l'action explosive pour tous les amateurs de shoot'em up du genre Kabal et Operation Wolf.

Mega Drive, la Mega-CD et la SNES. Bien sûr, seule la version 3DO rend compte parfaitement de toutes les prouesses techniques effectuées pour Demolition Man. Première surprise, en commençant le jeu débute avec les cinq premières minutes du film, la qualité de l'image n'ayant rien à envier à la version grand écran. Ensuite Spartan (sous les traits de Stallone) apparaît et vous demande gentiment quel niveau de difficulté vous choisissez. Selon votre humeur, vous la jouerez cool ou ultra-difficile. En fonction de votre réponse, Spartan vous adressera un message. Ne vous attendez pas à des louanges si vous jouez en mode facile. Tout au long de la partie, Stallone fera de petites apparitions



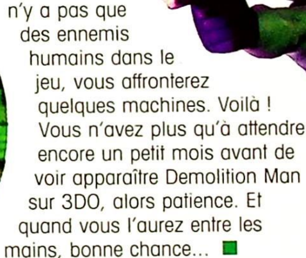


pour vous apostropher et commenter vos résultats avec toujours une virile pointe d'humour. De même, entre chaque tableau, vous assisterez à des scènes cinématiques montrant la progression de Spartan dans des bâtiments.
Le jeu commence en 1996, sur le toit d'un bâtiment encombré de terroristes. L'écran vous montre le toit, plus de nombreux bidons et caisses. Naturellement les terroristes sont cachés derrière tout ces objets. Munis d'un pistolet, seule arme disponible au début du jeu, vous devez descendre tout terroriste montrant plus que le bout de son nez. Ceux-ci apparaissent aléatoirement de derrière les caisses et sortent de tous côtés. Ils peuvent être au fin fond de l'écran, embusqués sur un toit, ou apparaître brièvement au premier plan munis d'une redoutable mitrailleuse. Vous disposez à chaque fois de quelques dixièmes de seconde pour abattre les ennemis, sinon attendez-vous à des dégâts. Si dans les premiers tableaux les ennemis se manifestent les uns après les autres, rapidement la situation se dégrade et les petits vicieux se pointent par deux ou trois à la fois.
Heureusement, à ce stade du jeu, vous aurez trouvé mieux qu'un malheureux pistolet pour vous protéger. Pour agir, il suffit de déplacer le curseur en forme de viseur sur une cible et de tirer. On trouve des variantes au jeu de massacre en détruisant les obstacles afin que les terroristes ne puissent pas se cacher derrière, ce qui ralentit l'apparition des ennemis, et vous fournit des armes ou des munitions supplémentaires. Le seul moyen de s'équiper de neuf et d'accroître son stock de munitions est de les trouver pendant l'action.
Selon la partie du jeu, l'arme de base pourra évoluer allant du simple pistolet à des armes très futuristes et particulièrement destructrices. Les armes sont fort proches de celles entrevues pendant le film. Rappelez vous le fabuleux fusil trouvé dans le musée par Phoenix... Un des points forts de Demolition man réside dans l'ambiance qu'il crée et sa vitesse d'éxécution. Très vite on oublie toutes les bonnes résolutions ou les bons conseils donnés par des amis bien intentionnés ; le jeu vous prend à la gorge et son ambiance vous submerge. On ne pense plus, on agit.
Pour revenir sur la réalisation, hormis les scènes digitalisées avec Stallone, toutes les représentations d'ennemis sont des images digitalisées d'acteurs. Ceci donne un très fort réalisme aux personnages. Les petits futés ou les bien informés reconnaîtront certains des méchants. Entre autres, le jeune, munis d'une casquette apparaissant souvent en premier plan, n'est autre que le fils de Stallone, un des malfrats blonds aux cheveux longs fait partie de l'équipe de programmation du jeu.
Encore une chose avant de finir, il n'y a pas que des ennemis humains dans le jeu, vous affronterez quelques machines. Voilà ! Vous n'avez plus qu'à attendre encore un petit mois avant de voir apparaître Demolition Man sur 3DO, alors patience. Et quand vous l'aurez entre les mains, bonne chance... ■









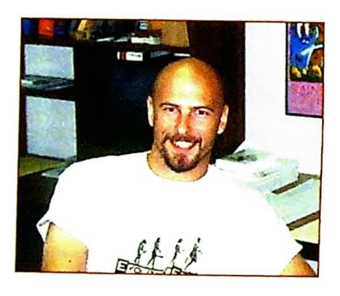


Westwood Studios

Les petits génies de Las Vegas



Westwood Studios, le seul coin vert de tout Las Vegas. Peut-être du fait de Rick gush ?



Voici l'homme qui dirige les acteurs pour toutes les voix des jeux Westwood. Il dirige même les mises en scène pour les scènes cinématiques.



Erik Yeo, le chef du projet Lion King. La barbe, c'est fait pour [illegible] sembler au personnage du je[illegible]

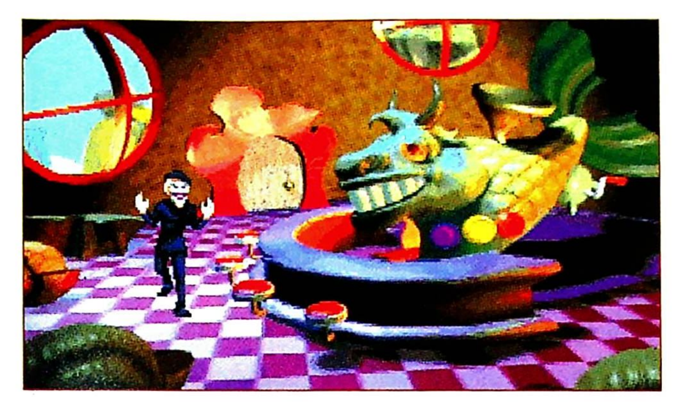
Pour une compagnie fondée par deux personnes en 1984, être désormais considérée comme l'une des meilleures sociétés créatrices de jeux. C'est là une belle progression, un conte de fées des temps modernes...

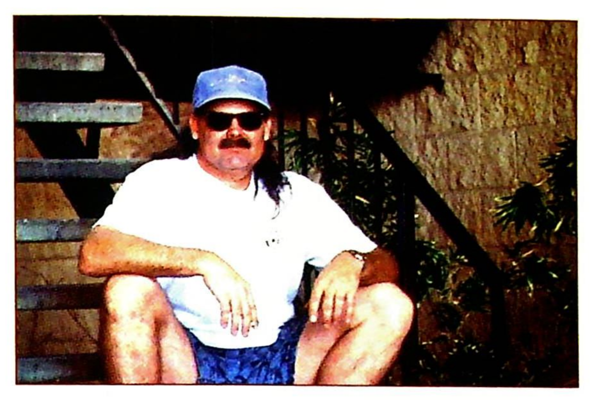
En 1984, deux copains, Brett W. Sperry et Louis Castle, s'installent dans un garage pour faire des adaptations de programmes d'un type de machine vers une autre. Le garage étant un peu trop chaud et mal aéré, ils décident de s'installer dans un endroit plus ventilé : Las Vegas. Même en partant du principe qu'en isolant la société en plein désert, ils n'auraient à subir aucune distraction dans le travail, le choix de cette ville peut sembler au premier abord paradoxal. Il faut cependant savoir que Las Vegas est un pôle attractif très important pour les USA et pas seulement à cause de ses Casinos. Depuis plusieurs années en effet, les dirigeants de la ville font d'énormes efforts pour stimuler les nouvelles sociétés par le biais de subventions. Après un départ difficile, ils embauchent deux personnes de plus et décident de commencer à créer, n'hésitant pas à travailler sur Amiga, chose rarissime pour une équipe américaine. Westwood était né. Les garages américains doivent être magiques car si Westwood a commencé dans un garage, Apple aussi. La reconnaissance de la qualité de la société arrive après avoir effectué quelques adaptations considérées comme irréalisables. Mais à force de convertir et de voir passer des programmes de jeux, on commence à avoir des idées personnelles et à se dire que l'on pourrait mieux faire. La petite équipe se met au travail et conçoit quelques jeux pour des éditeurs. Les premiers s'appellent Battletech, Dragonstrike, et Eye of the Beholder. Pour des coups d'essai, ce sont des coups de maître. Battletech a beaucoup plu au public, et Eye of the Beholder a révolutionné le principe du jeu de rôle sur ordinateur. Mais [illegible] me lorsque vous créez de[illegible] succès pour un éditeur, c'[illegible] bout d'un moment, vous a[illegible] de voler de vos propres ailes. N'ayant pas les reins encore s[illegible]samment solides pour s'agrandir seuls, Westwood s'associe avec Virgin games (maintenant Virgin Interactive Entertainement) pour créer Westwood Studios. Le choix s'est porté sur Virgin car c'était la seule compagnie ayant une vision des futurs jeux identique à celle de Westwood. En temps qu'éditeur, les deux premiers produits Westwood Studios sont Dune II et la légende de Kyrandia. Bingo à nouveau ! Dune II reçoit de nombreux prix de la presse internationale en tant que



Le phénomène musical de Westwood. À lui tout seul il conçoit presque toutes les musiques des jeux.

Artistes, programmeurs, illustrateurs, scénaristes, cinéastes, acteurs, musiciens, tout y est !





Rick Gush, l'une des vedettes de Westwood. Gentiment surnommé Coco et spécialiste des plantes. Hormis les problèmes de Rhododendron, il dirige le projet de Kyrandia 3.



L'un des animateurs de Westwood, spécialisé dans le déplacement des monstres.

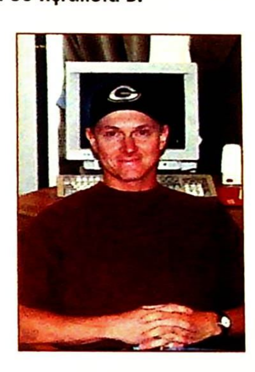
meilleur jeu de stratégie de l'année, et Kyrandia s'impose comme un excellent jeu d'aventure muni de graphismes et d'animations de qualité exceptionnelle.
Aujourd'hui, Westwood emploie 60 employés issus de tous les milieux. On y trouve des artistes, des programmeurs, des illustrateurs, des scénaristes, des testeurs, des cinéastes, des acteurs, des musiciens. On trouve même un spécialiste de la culture des plantes, qui n'est autre que le chef du projet Kyrandia 3. Persuadé que la technologie ne suffit pas à produire un bon jeu, les directeurs de Westwood font construire dans leurs locaux un



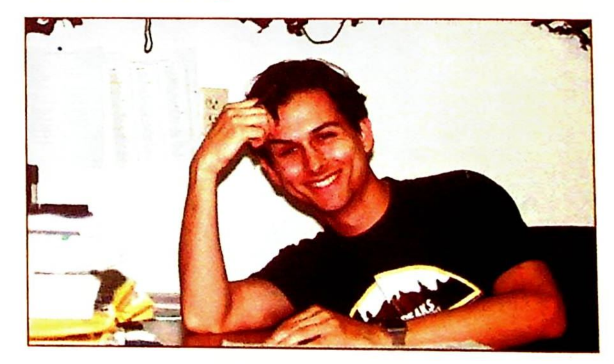
L'un des graphistes, spécialisé dans les trolls et autres monstres en tout genre.



studio d'enregistrement complet afin de maîtriser le son. De même, ils s'adjoignent la coopération d'acteurs de cinéma et de théâtre afin d'avoir des professionnels de la mise en scène. Il faut dire qu'à Las Vegas, le nombre d'artistes est tout simplement phénoménal !
Malgré tout ces moyens à disposition, Westwood ne perd pas de vue son but premier : créer des jeux intéressants et surtout drôles.
La première question que se pose les équipes de développement reste toujours la même : «est-ce que se sera drôle ?».
Une autre caractéristique de Westwood consiste à laisser les coudées franches aux créateurs des jeux. La réponse donnée aux concepteurs et créatifs, lorsqu'ils demandent si une idée sera réalisable, est toujours :«Ne vous inquiétez pas de la façon dont cela sera fait». La société dispose d'une équipe complète qui travaille à développer de nouvelles technologies en rapport avec les demandes des créatifs. Sur chaque produit Westwood, 75% du temps imparti aux programmeurs concerne la conception de nouvelles technologies.
À l'heure actuelle, Westwood développe des jeux sur ordinateur mais aussi sur consoles. Parmi les derniers hits sur consoles, on trouve Aladdin sur SNES, Young Merlin sur SNES, et le fantastique Lion King sur SNES. Parmi les prochains produits à sortir sur ordinateur de chez Westwood, on trouve Lands of Lore 2, Kyrandia 3, et Command & Conquer. Et je vous assure que ce sera un crime si vous ne vous procurez pas les trois, vous passeriez à coté de merveilles. ■



Voici le chef des studios d'enregistrement Westwood. Une main d'acier dans un gant de velours.



Edward A. Del Castillo, l'homme qui sait tout sur tout et qui appartient à l'équipe décisionnelle des projets Lands of Lore 2 et Command & Conquer.

Lands of Lore 2

Une légende ne meurt jamais

Tous les fans de jeux de rôle ont joué à Lands of Lore et l'ont trouvé exceptionnel. Le numéro 2 arrive et s'annonce encore plus incroyable. Voici les dernières informations en provenance directe de chez Westwood.

Surprenant, incroyable, inimaginable, je me demande quel est le terme le plus approprié pour qualifier les quelques premières animations et images vues de Lands of Lore 2. Et pourtant il faut avouer qu'un profond mystère règne autour du jeu. Edward Del Castillo, l'un des chefs du projet, préfère que peu de choses soient révélées sur LOL2. Son argumentation est basée sur le fait que les joueurs ont beaucoup aimé LOL et qu'ils attendent encore plus de ce deuxième épisode. Pour garder toute la surprise et ne pas déflorer le jeu, c'est donc le black-out. Malgré cela, vous pouvez quand même voir quelques images, qui je vous le promets, ne font pas partie de l'introduction ou d'une scène cinématique, mais bien du jeu. D'habitude, vous regardez béatement les superbes scènes d'intro des jeux, et bien avec Lands of Lore 2, tout le jeu ressemblera à ça. Mais ce qui marque le plus dans Lands 2, c'est la totale liberté de mouvement dans les somptueux décors. Avec la partie en extérieur du jeu, fini les arbres ressemblant à des murs. Maintenant la forêt ressemble à une vraie forêt avec seulement des arbres, des ravins et des rochers pour vous arrêter. Lorsque vous poursuivrez un monstre (ou l'inverse), il faudra louvoyer entre les obstacles à travers la jungle et profiter du terrain pour vous défendre. Vous pourrez, par exemple, attirer un monstre, puis vous embusquer derrière un rocher afin de le tuer la réciproque s'applique également). Ceci est rendu possible grâce à une nouvelle technologie de compression qui procure une grande liberté aux créateurs du jeu. En intérieur, si la grande liberté de mouvement est moins visible, vous découvrirez une nouvelle gestion des collisions. Fini le temps où lorsque vous rentriez dans un mur, vous aviez le droit à un gros «outch». Avec LOL2 plutôt que d'être stoppée, la trajectoire du personnage sera déviée. Les graphismes 3D procurent des impressions fantastiques, comme par exemple, un barbare vous attaquant avec une arbalète par delà une fosse, puis venant au contact après

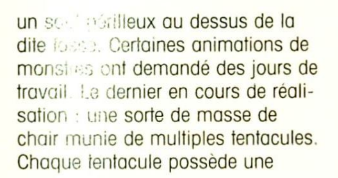
Les algorithmes de compression vidéo découverts par l'équipe de Westwood Studios ouvrent de nouvelles possibilités.

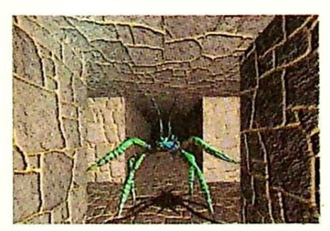






un saut périlleux au dessus de la dite fosse. Certaines animations de monstres ont demandé des jours de travail. Le dernier en cours de réalisation : une sorte de masse de chair munie de multiples tentacules. Chaque tentacule possède une

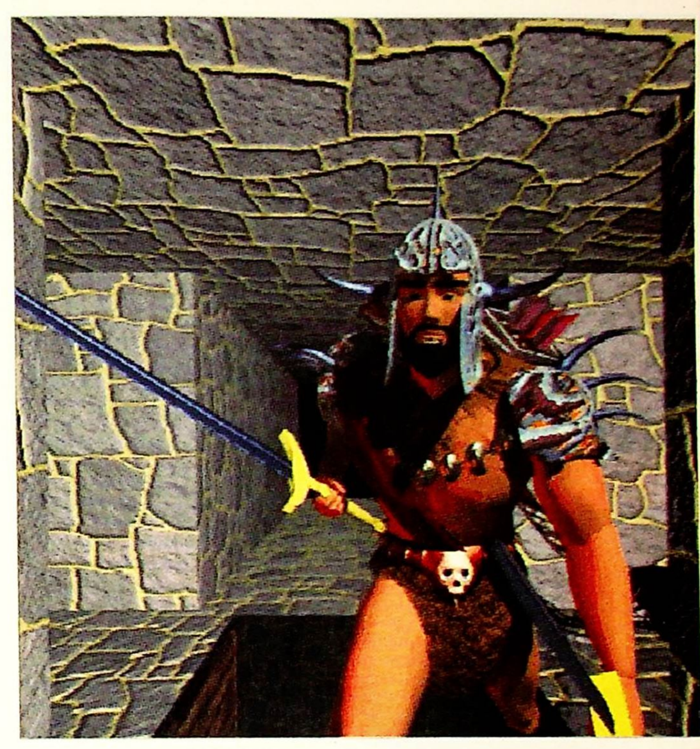








bouche qui s'ouvre pour faire apparaître un équipement dentaire très prometteur et une langue pustuleuse à souhait. L'animation de tous les tentacules, plus celle de la masse centrale décourage presque de jouer de peur de tomber sur ce monstre. Quant au scénario, nous ne pouvons pas en dire grand chose, toujours du fait de cette sacro-sainte loi du silence. En revanche, il est sûr que le chaos sera à nouveau dans le coup et que le sage mi-homme mi-dragen, (le draken) vous abreuvera encore de ses précieux conseils. L'aventure vous fera traverser une jungle et rentrer dans de multiples donjons. Dans la jungle, vous affronterez des problèmes et découvrirez un charmant village indigène. Voici un bon exemple de ce qui sera possible dans Lands 2. Vous évoluerez dans trois types d'environnement : la partie principale ou vous serez libre d'aller où vous voulez, les boutiques ou comme dans le premier, seul un nombre restreint d'actions particulières vous sera proposé et les villes ou villages où il vous faudra choisir entre plusieurs endroits où aller sans pouvoir vous balader n'importe où. Dans le village indigène, vous aurez le choix entre plusieurs maisons à visiter, la plus importante étant la hutte du sorcier. Un grand coup de chapeau aux graphistes pour l'animation de l'en-





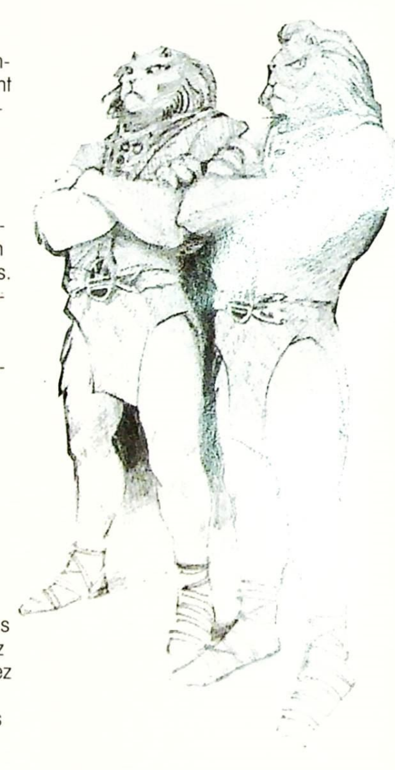


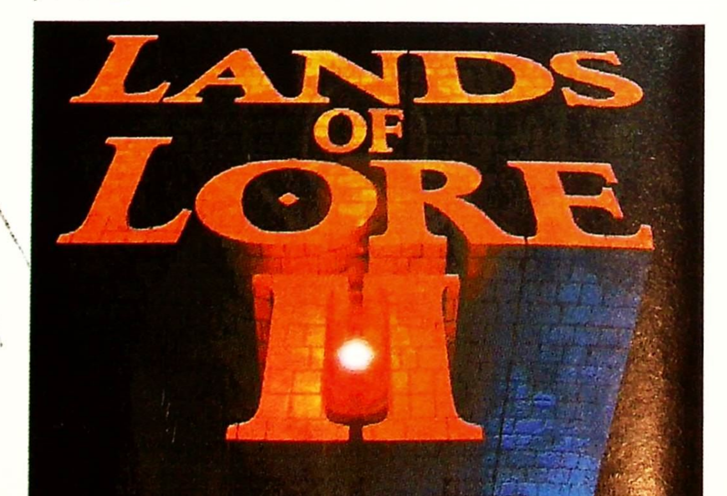


trée dans la hutte du sorcier. Vous voyez une cabane en suspension dans les airs sans aucun chemin pour y accéder. En revanche le joueur avisé remarque un insignifiant tas de pierre sur le sol. Si vous essayez de prendre une pierre, ces dernières se mettent à bouger et commencent à prendre place dans les airs pour former un chemin vers la hutte tout en se poussant les unes les autres, afin de trouver leur place. Voilà de quoi contenter les amoureux des belles animations.

Côté énigme, passage secret et trésors cachés, Lands of Lore 2 sera une vraie gageur. Si dans le premier vous aviez du mal à trouver les passages secrets qui ne s'ouvraient que dans des cas bien particuliers, dans le deuxième ce sera pire. Rappelez vous le fabuleux bouclier du dragon qui ne pouvait se trouver que si vous prêtiez attention aux bruits de murs qui bougent dans les mines. Imaginez maintenant ce que les scénaristes de Westwood ont pu trouver avec des graphismes en 3D. Regardez bien les images et dites vous qu'il ne devrait pas être trop dur de camoufler un levier ou un bouton sous un foisonnement de détails graphiques. Un des éléments du succès du premier Lands of Lore consistait en des effets spéciaux liés aux sortilèges. Avec des graphismes en textures mappées, les sorts seront encore plus criant de vérité. Les boules de feu ressembleront enfin à de superbes petites boules destructrices.

Pour être sûr que les joueurs ne finiraient pas trop vite le jeu, alors que le premier volet ne nécessitait qu'une bonne centaine d'heures de jeu pour arriver au bout, Lands of Lore 2 devrait durer deux ou trois fois plus longtemps. Alors préparez vous psychologiquement et réservez plusieurs de vos nuits du mois de mai 95. C'est un peu lointain mais l'attente devrait amplement se justifier. ■

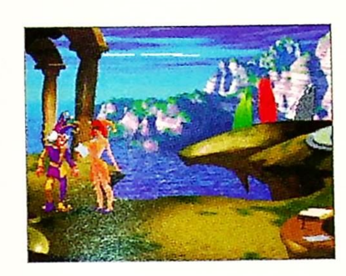






Malcolm's Revenge, Kyrandia 3

Bonjour Monsieur Bouffon !



Après le succès des deux premiers volets de la série des kyrandia, Westwood ne pouvait que poursuivre sur sa lancée. Se déroulant toujours dans le même monde, l'histoire concerne cette fois le terrible bouffon Malcolm. La mode serait-elle aux méchants ?

Même s'il fait très chaud à Las Vegas, l'équipe de Westwood n'en a pas perdu la tête pour autant. Après les succès des deux premiers volets de la série des Kyrandia, nous devions voir apparaître un numéro trois. C'est chose faite avec Malcolm's Revenge ! De l'avis de Rick Gush, le chef du projet, ce numéro 3 reste le plus achevé et le plus complet de la série. Les joueurs connaissant déjà le monde de Kyrandia, le volet humour fut le plus simple à exécuter, les clins d'oeil aux personnages des deux épisodes précédents ne manquant pas.

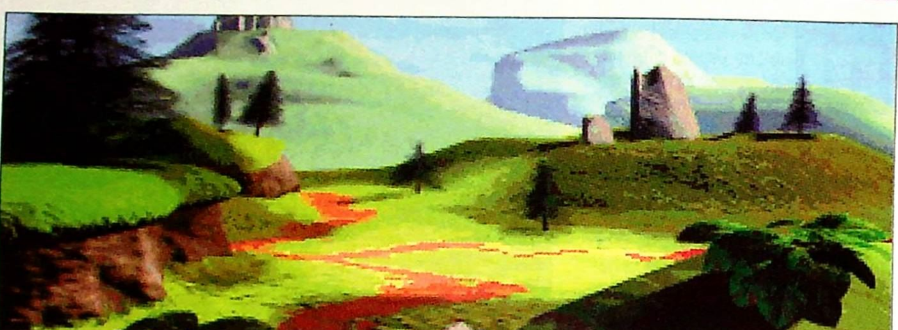
Le joueur incarnera le rôle de Malcolm, le bouffon qui fut pétrifié par le prince Brandon dans le premier volet de la série. À la suite d'un bête problème de ménage, la statue vivante de Malcolm se retrouve dans la décharge publique du château. Un jour, lors d'un terrible orage, la foudre tombe sur la statue, annulant ainsi le sortilège et libérant Malcolm. Le but du joueur est de se venger de Brandon et plus généralement de toute la population de Kyrandia. Au début du jeu, vous n'aurez aucune idée sur la manière d'atteindre vos objectifs, mais en parcourant l'île les idées ne manqueront pas. D'ailleurs, si vous pouviez trouver une solution pour vous échapper de la première île, ce ne serait pas si mal que ça ! Vous devrez traverser de bien étranges endroits pour arriver à concrétiser votre vengeance. Le monde de Kyrandia devient de plus en plus fou au fur et à mesure que vous le découvrez. Si au début tout va pour le mieux, les maisons ressemblant à des maisons par exemple, très vite un vent de délire passe sur le jeu. Le bain public de Kyrandia ressemble à une théière avec naturellement son régulateur de température ressemblant à un bouton pour le gaz. Parmi les endroits étonnants, on notera la laiterie automatique fonctionnant à base de magie. En gros pour récupérer de la crème, Malcolm doit, à l'aide d'un sortilège, faire pousser









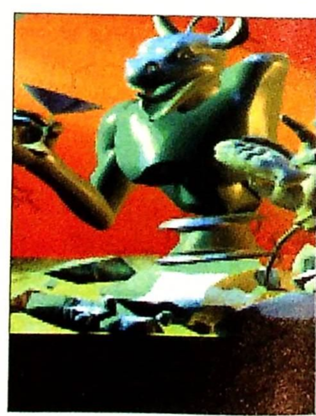


des graines qui seront multipliées par une machine qui elle même nourrira automatiquement les vaches qui seront traites par magie. La scène des vaches arrivant pour manger est assez caractéristique du jeu, vous verrez une horde de bêtes affamées remplir en quelques secondes ce lieu de sustentation. Tout cela avec des images à mourir de rire. Dans la même veine, vous trouverez une grenouille munie d'un parasol qui vous barrera le passage, vous devrez utiliser une bouée pour franchir une cascade histoire de pas vous noyer, etc.
Les graphistes ont tenu à créer des images parfaites et originales, dignes de l'intrigue. Tous les graphismes de kyrandia 3 ont suivi deux étapes. Premièrement une ébauche sur papier qui devait, pour être retenue, faire l'unanimité au sein de l'équipe, deuxièmement la phase traditionnelle d'imagerie sur ordinateur. Les choses se sont corsées avec les images en 3D. Kyrandia 3 possède de nombreuses scènes cinématiques, qui s'affichent à l'écran à chaque fois que vous effectuez une action importante pour le scénario. Cela donne envie de finir très vite une action vitale afin d'assister à la belle animation qui suit.
L'interface de jeu n'a pas changé par rapport à Kyrandia 2, la seule différence réside dans le fait que cette fois vous ne disposez pas d'un chaudron pour créer des potions, mais du superbe sceptre de bouffon de Malcolm. Grâce à lui, vous lancerez les sorts particulièrement vicieux de Malcolm, si cela ne vous dérange pas de jouer le rôle de ce personnage particulièrement mégalomane. Pourtant tout commencait bien, le père de Malcom fut un des

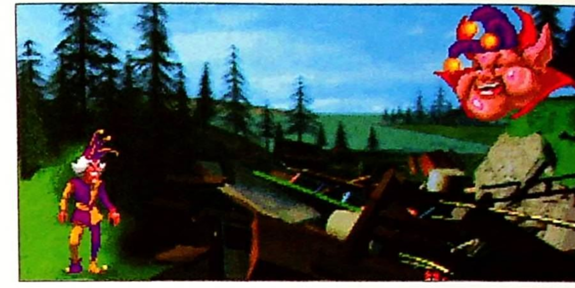


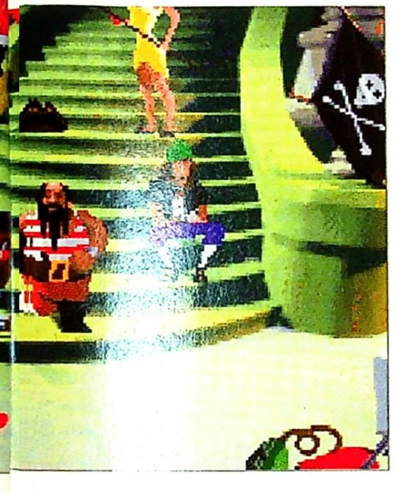


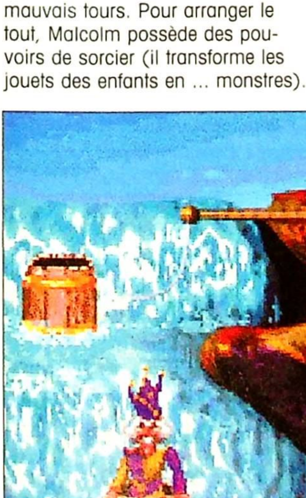
meilleurs bouffons que la [illegible] roi ait jamais connue, sa [illegible] cousine par alliance de la fam[illegible] royale (si vous ne me croyez pas, regardez l'album de famille dans la chambre de Malcolm, ça vaut le détour). Tout petit, ses parents entouraient Malcolm d'amour et de compréhension, malheureusement







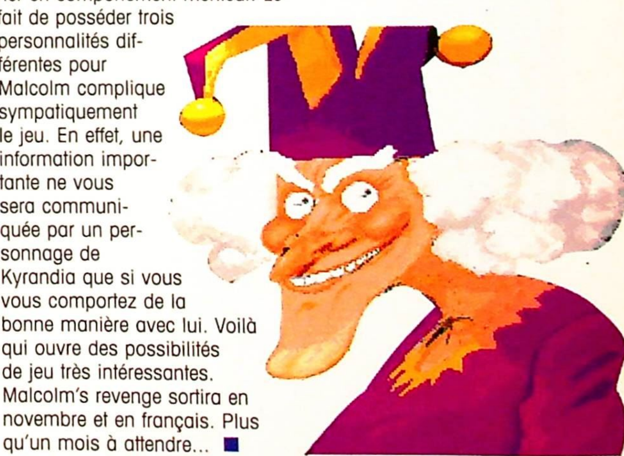


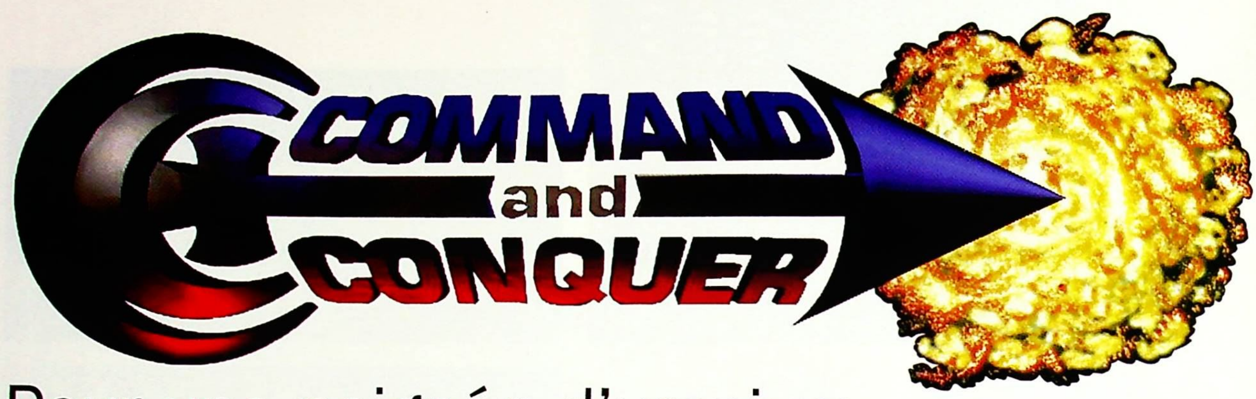


ses penchants se révélèrent fortement orientés vers le Mal. Il se débarrassa de sa bonne conscience vers l'âge de 12 ans. Depuis, il ne connait aucune limite à ses mauvais tours. Pour arranger le tout, Malcolm possède des pouvoirs de sorcier (il transforme les jouets des enfants en ... monstres). Par exemple, un ridicule ballon peut devenir une bombe de poil à gratter. Pour arriver à ses fins dans le jeu, Malcolm devra accomplir le plus grand nombre possible de mauvais tours afin de faire monter le compteur de méchanceté. Plus le compteur est haut, plus les pouvoirs magiques de Malcom sont puissants. Attention, Le roi Brandon vous surveille de près, et si vous vous faites attraper trop souvent, vous pourriez bien finir en prison à confectionner des napperons (c'est pas une blague !). Vous devrez donc jouer suffisament de méchants tours pour regagner vos pouvoirs, tout en restant discret. Le mieux étant de trouver un bouc-émissaire...

Autre nouveauté, Malcolm peut prendre plusieurs personnalités différentes lorsqu'il s'adresse à d'autres personnages. En fonction de l'interlocuteur et des résultats voulus, Malcolm pourra mentir, dire la stricte vérité ou se comporter normalement, mais où se situe la norme pour Malcolm ? Par exemple, en vous adressant au roi Brandon, mieux voudra dire la vérité à moins d'être sûr que personne ne vous a vu commettre vos méfaits. En revanche, pour faire avaler une grosse couleuvre à un personnage mieux vaut se positionner en comportement menteur. Le fait de posséder trois personnalités différentes pour Malcolm complique sympatiquement le jeu. En effet, une information importante ne vous sera communiquée par un personnage de Kyrandia que si vous vous comportez de la bonne manière avec lui. Voilà qui ouvre des possibilités de jeu très intéressantes. Malcolm's revenge sortira en novembre et en français. Plus qu'un mois à attendre... ■

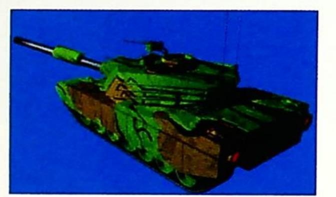






Pour une poignée d'uranium

Après le succès de Dune II, l'équipe de Westwood se devait de créer un nouveau jeu de stratégie. Cette fois, le scénario se déroule dans une époque un peu plus proche de la nôtre, avec en plus de conséquentes améliorations.



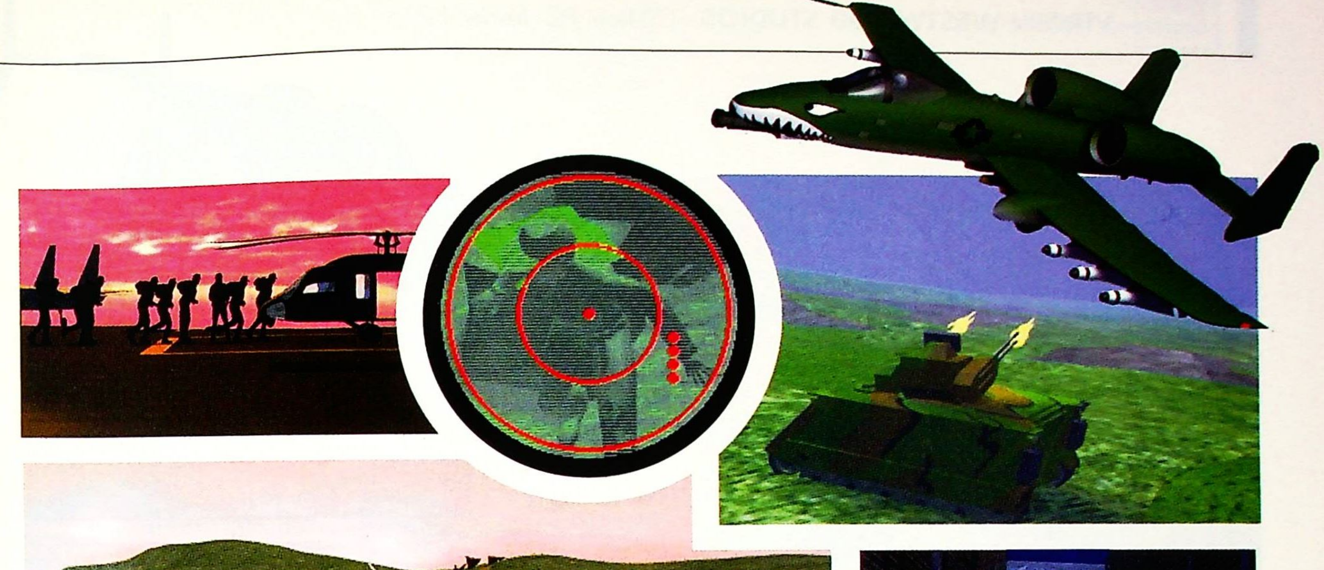


Le projet Command & Conquer aboutira en février 95. Il aura fallu plus d'un an et demi pour exploiter l'idée, mais vu le travail phénoménal effectué par l'équipe, cela semble presque court. Le scénario provient d'une réflexion bien simple, que se passera-t-il lorsqu'il n'y aura plus de ressources énergétiques sur Terre ? Et bien la solution de Westwood s'appelle Tibérium. Quand y en a plus, y en a encore. Ce nouveau minerai est un concentré de fer, chrome, béryllium, et uranium. Vous comprenez tout de suite l'intérêt de la chose. Naturellement, les plus riches gisements se situent dans les pays du tiers monde. En peu de temps, le commerce international s'écroule et des pays sans le sous hier se retrouvent riches à millions. Il faut l'avouer, cela attise les convoitises. Justement, deux grands trusts mondiaux décident de s'emparer de toutes les ressources disponibles en Tibérium, histoire de devenir les maîtres du monde. La course pour le contrôle de l'incroyable minérai s'engage entre The Global Defense Initiative (les bons) et The Brotherhood of Nod (les méchants).

S'emparer de toutes les ressources disponibles et enfin devenir maître du Monde !

Le principe de jeu sera assez proche de Dune II. Vous dirigez l'un des trusts et vous devrez vous emparer de petits territoires possédant des mines de Tibérium. Chaque nouveau territoire représentera un nouveau challenge. Votre force de débarquement sera constitera en unités de combat et en une usine autonome. La première chose à faire en débarquant est de nettoyer le terrain afin de créer une zone calme (les populations présentes se défendent un peu), puis d'installer l'usine. Celle-ci vous permettra de créer de nouvelles unités. Le trust adverse débarque sur le territoire à conquérir en même temps que vous. Vous devez vous débrouiller pour détruire l'équipe adverse. Au fur et à mesure du jeu, vous aurez à disposition de nou-

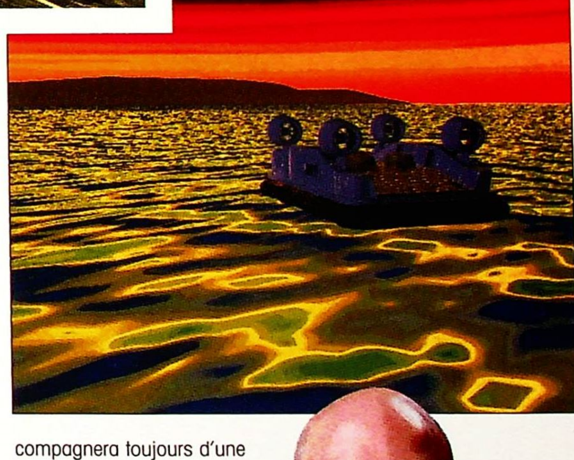












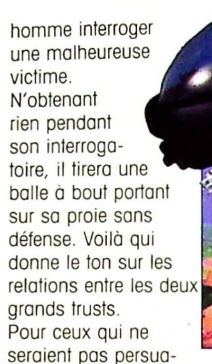
veaux types d'unités et des territoires de plus en plus grands pour vous ébattre. Comme pour Dune II, les armes disponibles sont différentes selon le trust choisi, à vous de voir vos préférences. Les unités à contrôler sont très détaillées : vous dirigerez homme par homme, véhicule par véhicule.
Heureusement un principe d'ordre efficace permet d'assigner des missions précises à chaque unité.
Pour concevoir les armes et les véhicules, l'équipe de Westwood a effectué des recherches sur les armes existantes et surtout elle a examiné de très près les projets rejetés par l'armée américaine. Partant de projets réels par trop futuristes, ils ont conçu les armes de demain. Vous utiliserez les fabuleuses barges de débarquement ressemblant à des hydroglisseurs, les transports de troupes copiant l'anatomie de certains scarabées, voire même de nouvelles combinaisons de combat. Pour les forces aériennes, vous dénoterez une nette préférence pour les avions à décollage vertical avec des réacteurs orientables. Ceci est fort pratique pour effectuer des missions de transport de troupes ou de bombardement. Plus de problème de visé, il suffit dorénavant de se positionner en vol stationnaire au dessus de la cible.
Niveau graphismes, l'équipe de développement a privilégié les objets 3D. Si la carte de combat montre une 3D isométrique, la description des unités disponibles s'accompagnera toujours d'une animation en 3D faite sous 3D studio, un peu comme dans Battle Isle 2. Mais le petit plus visuel qui vous contraindra à finir toutes les missions, ce sont les séquences cinématiques entre chaque mission. La victoire entraînera tou-

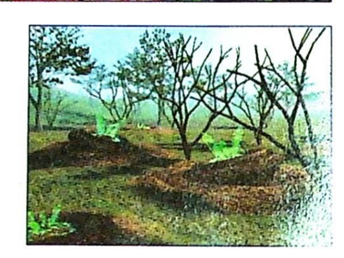


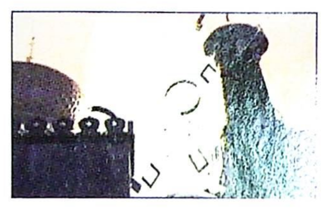


jours un film 3D expliquant les répercussions de votre réussite sur le reste du monde ou sur l'avancée de votre projet de main mise sur le monde. L'introduction du jeu donne d'ailleurs une très bonne idée de ce que sera le reste des animations. Au début vous verrez un immeuble exploser et un mercenaire s'introduire dans un bâtiment pour une raison mal définie. En montant un escalier le mercenaire verra à travers une vitre en verre dépolie un homme interroger une malheureuse victime. N'obtenant rien pendant son interrogatoire, il tirera une balle à bout portant sur sa proie sans défense. Voilà qui donne le ton sur les relations entre les deux grands trusts.

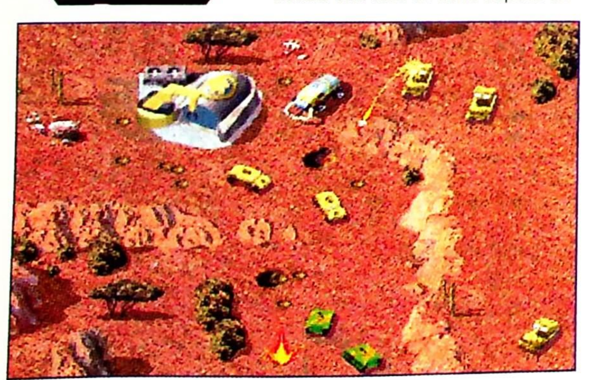
Pour ceux qui ne seraient pas persuadés de la puissance des trusts, la suite de l'introduction montre une station spatiale en pleine activité. Une sorte de canon sort de la base, légèrement pointé sur la Terre. La scène suivante montre une base militaire de bonne importance, insouciante de la menace qui pèse sur elle. Ensuite un énorme rayon laser par de la station et éradique la base militaire. De quoi refroidir correctement les envies expansionnistes de n'importe qui. On remarque que les programmeurs de Command & Conquer doivent être des fans du dessin animés Akira, puisque cette scène s'inspire très nettement du film. Ce n'est pas un mal car si toutes les scènes cinématiques possèdent le même élan, il y aura de quoi en prendre plein les mirettes. Les amoureux des jeux de stratégie n'ont plus qu'à attendre février 95 pour participer à la course au Tibérium. ■

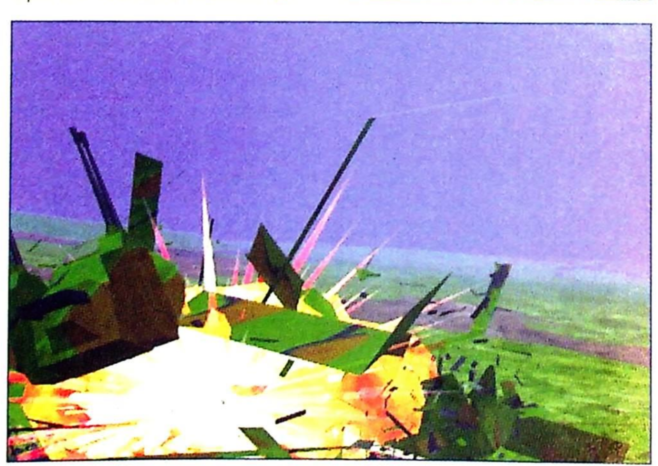














Prêt à éclore !

Cet éditeur anglais s'est fait connaître depuis quelques années grâce à des productions de qualité croissante, dans des domaines très variés. Fidèle à sa politique, la société annonce pour cet hiver une série de titres touchant tous les domaines.





Un catalogue chargé

Dans la gamme des jeux de stratégie, nous avions eu droit à Shadoworlds sur PC et Amiga, puis à Sabre Team, dans lesquels le joueur dirigeait des pelotons de soldats. Si le premier se déroulait dans le futur, le deuxième se passait de nos jours, le joueur dirigeant une escouade des forces spéciales contre des terroristes. Après avoir équipé ses hommes, le joueur les dirigeait, un par un, pour couvrir ses arrières, piéger des ennemis, entrer en force dans une pièce, etc.
La spécialité de Krisalis reste tout de même le football avec tout une gamme de jeu basée sur Manchester United. Avec les performances de notre Cantona national, on ne peut donc que se féliciter de ce soutien à une des toutes meilleures équipes européennes ! Simulation, jeu d'arcade et gestion d'équipes, la gamme couvre tout ce qui peut se faire dans le domaine. Manchester United Premier League champions vient tout juste de sortir sur CD 32, tandis qu'un scenario-disk pour la saison 94 vient lui aussi d'apparaître pour Manchester P.L.C.
Soccer Kid, mélange de jeu de plate-forme et de football, fut un produit un peu à part . Le joueur dirigeait un petit garçon, armé d'un ballon qui lui permettait soit de se débarrasser des ennemis, soit d'atteindre des endroits à priori inaccessibles. Très bien fait, ce jeu offrait surtout l'avantage de se démarquer de la masse des concurrents par son originalité. Enfin, toujours dans les sorties récentes, Krisalis nous a crédité l'an dernier d'Arabian Nights, un jeu de

Des prix imbattables !

Outre des prix très attractifs pour leur jeux, Krisalis a sorti en Angleterre, une gamme budget (anciens jeux à moins de 150 francs) sous le nom de Buzz.



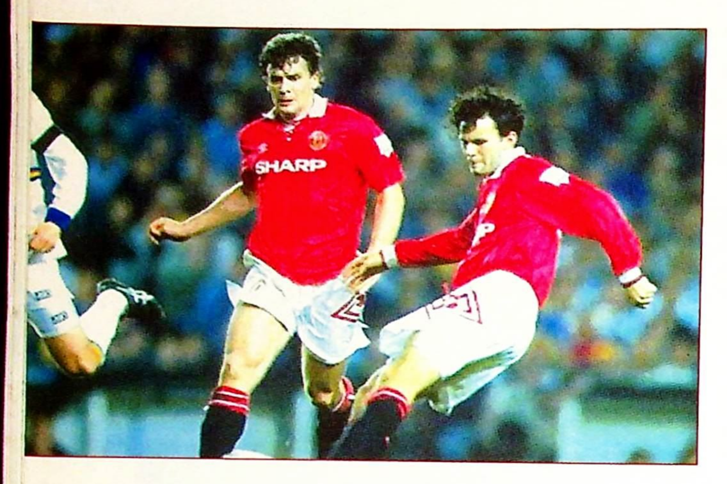


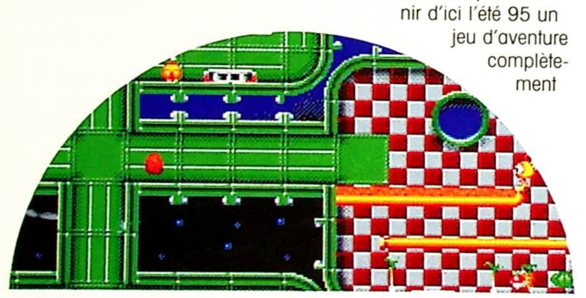




plate-forme s'inspirant fortement des voyages de Sinbad, avec une ambiance orientale excellemment rendue.

Des projets dans tous les sens

La majorité des jeux Krisalis se caractérise par l'humour et cette société n'a pas hésité à aller chercher des talents étrangers, allemands en l'occurrence, pour fournir d'ici l'été 95 un jeu d'aventure complètement loufoque : Bazooka Sue. L'héroïne possède certains arguments qui ne laisseront pas le joueur de marbre. En fait, tout le jeu reprend les thèmes abordés dans les films d'horreur de série B des années 50, avec une charmante aventurière porcine qui fait passer l'adorable Peggy du Muppetshow pour une mémé ringarde et décatie. De l'humour et de l'aventure, pour une aventure bien étrange qui sera entièrement traduite en français. Que demande le peuple ?



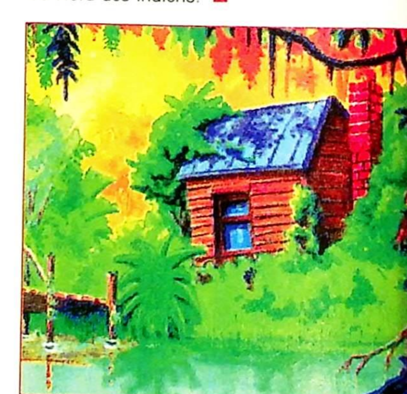


Dans un genre apparemment complètement différent, "Soup Trek, The Search For Stock" reprend cependant quelques éléments du précédent produit. "Garçon, il y a un blob gélatineux blanc dans ma soupe ! C'est pire qu'un blob. C'est du pain, Jim", phrase tirée de la plaquette de présentation vous donne une idée de l'ambiance générale. Il s'agit vous l'avez compris d'une satire des films et de la série mettant en vedette Spock & Cie. Rien à voir cependant avec un jeu d'aventure ! L'histoire se déroule en 2135, toutes les planètes de la galaxie étant au bord de la famine. Des droïdes ont été envoyés là où aucun droïde n'avait encore été pour trouver de nouvelles planètes permettant à des légumes semi-intelligents de pousser. Votre mission puisque vous l'avez acceptée sera de diriger votre vaisseau vers un de ces paradis gastronomiques, planter les graines et assurer à leur descendance un voyage tranquille vers le mixeur géant avant qu'elles ne pourrissent ! Une grande aventure en perspective pour des heures de délire dans ce jeu d'arcade très... appétissant.

Dans les autres projets annoncés, on retrouve Formula One Team Manager, une gestion d'écurie de Formule 1. Trouver des sponsors, choisir le meilleur équipement pour



ses voitures, trouver de nouveaux pilotes... Ron dennis et Frank Williams n'ont qu'à bien se tenir ! Enfin, Legends, dans lequel des aliens voyageurs dans le temps, particulièrement malveillants, placent dans quatre époques différentes des armes modernes, histoire de voir le résultat destructeur de leur blague ! À vous de contrer ces immondes ETs dans la Chine Antique, l'Egypte des pharaons, le royaume du roi Arthur et l'Amérique du Nord des indiens. ■



RENEGADE


Renegade


Renegade






Hey, I thought we had a deal!
0040
02
Renegade

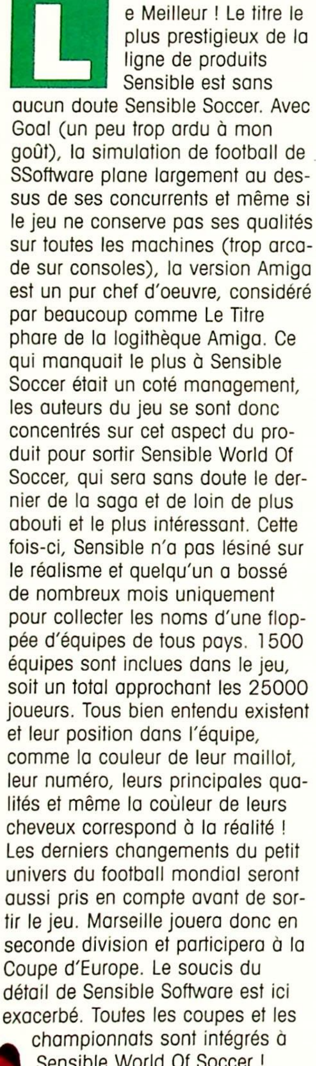




Sensible World of Soccer

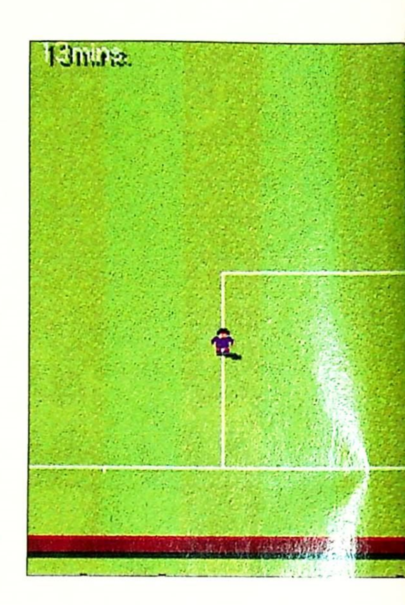
Sur la pelouse et sur le banc !

Sensible World Of Soccer s'avère être bien plus qu'une simulation de football, mais bien La Simulation de football. Jouabilité améliorée, option de management, possibilité de créer ses propres formations tactiques. Une suite révolutionnaire !



Le Meilleur ! Le titre le plus prestigieux de la ligne de produits Sensible est sans aucun doute Sensible Soccer. Avec Goal (un peu trop ardu à mon goût), la simulation de football de SSoftware plane largement au dessus de ses concurrents et même si le jeu ne conserve pas ses qualités sur toutes les machines (trop arcade sur consoles), la version Amiga est un pur chef d'oeuvre, considéré par beaucoup comme Le Titre phare de la logithèque Amiga. Ce qui manquait le plus à Sensible Soccer était un coté management, les auteurs du jeu se sont donc concentrés sur cet aspect du produit pour sortir Sensible World Of Soccer, qui sera sans doute le dernier de la saga et de loin de plus abouti et le plus intéressant. Cette fois-ci, Sensible n'a pas lésiné sur le réalisme et quelqu'un a bossé de nombreux mois uniquement pour collecter les noms d'une floppée d'équipes de tous pays. 1500 équipes sont inclues dans le jeu, soit un total approchant les 25000 joueurs. Tous bien entendu existent et leur position dans l'équipe, comme la couleur de leur maillot, leur numéro, leurs principales qualités et même la coùleur de leurs cheveux correspond à la réalité ! Les derniers changements du petit univers du football mondial seront aussi pris en compte avant de sortir le jeu. Marseille jouera donc en seconde division et participera à la Coupe d'Europe. Le soucis du détail de Sensible Software est ici exacerbé. Toutes les coupes et les championnats sont intégrés à Sensible World Of Soccer !
En jouant le rôle du manager, vous avez la possibilité de manager "sur le banc" en regardant chaque match ou seulement toutes les statistiques en prenant les décisions tactiques avant le match. Vous pouvez aussi effectuer des transferts en achetant des joueurs extérieurs. Votre choix s'effectue à l'aide de différents paramètres : position du joueur, principale qualité (tête, tacle, passe, contrôle de la balle, vitesse, patate, etc.), continent d'origine, prix approximatif, etc. À l'issu de ces choix, une liste apparaît et vous sélectionnez le joueur correspondant à vos aspirations. Un prix est alors fixé et vous avez la possibilté de le faire varier un peu ou d'échanger l'un de vos joueurs. Nouveauté essentielle, vous avez à présent la possibilité de créer vos propres tactiques de façon très précise, en déterminant la place de

Les améliorations apportées à la jouabilité durant les matchs sont réellement appréciables.

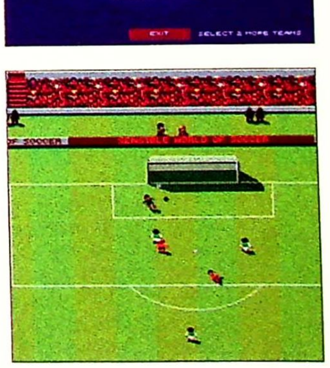


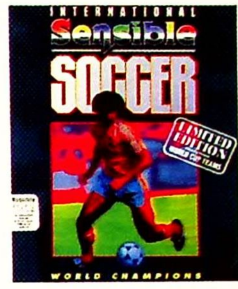




...aque joueur et leur déplacement ...n fonction de l'évolution de la ...alle ! Deux schémas tactiques ...euvent ainsi être sauvegardés et intégrés à la liste de tactiques classiques : 4-3-3, 5-3-2, etc (8 au total).
Le jeu en lui-même a peu changé mais il intègre tout de même un nouveau système de tacles. En fonction du temps de pression sur le bouton de tir, vous pouvez pousser le ballon plus ou moins loin, pour simplement le faire glisser devant le joueur afin qu'il le reprenne après avoir évité un adversaire. Un peu d'entraînement est nécessaire pour maîtriser ce nouveau système mais il se révèle vite un atout précieux. Les graphismes du jeu ont changé. On peut maintenant admirer le stade et ses supporters habillés aux couleurs de l'équipe. Ces derniers n'hésitent plus à chanter pour encourager leur équipe ! Et l'ambiance sonore promet d'être diablement stimulante ! Inutile de préciser qu'on l'attend avec impatience...







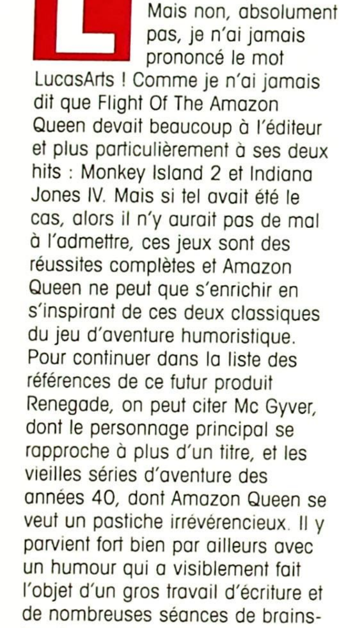
Sensible Soccer, the story

180.000 sur Amiga 40.000 sur ST, 80.000 sur PC et 15.000 sur CD-32. Le nombre de possesseurs de chaque machine en Afghanistan ? Le nombre d'abonnés à Gen4 par type de machines ? Non, simplement les chiffres de vente de Sensible Soccer ! SSoccer est sorti en Juin 92 sur Amiga/ST et en Décembre 93 sur Megadrive et SNES ; SSoccer 1.1 en Septembre 92 ; SSoccer International en Mai 94. À sa sortie sur Amiga en 1992, le jeu est resté 17 semaines en tête des ventes ! Il est même resté dans les dix premiers durant toute l'année 1993 ! Il a ainsi reçu le titre honorifique de "Meilleure vente de jeux sur ordinateurs en 92/93" au cours du dîner annuel de l'industrie informatique (Computer Industry Annual Dinner) en 1993. Sur consoles, le jeu a rencontré un succès équivalent et a déjà forcé les portes du Temple des Classiques du jeu vidéo !

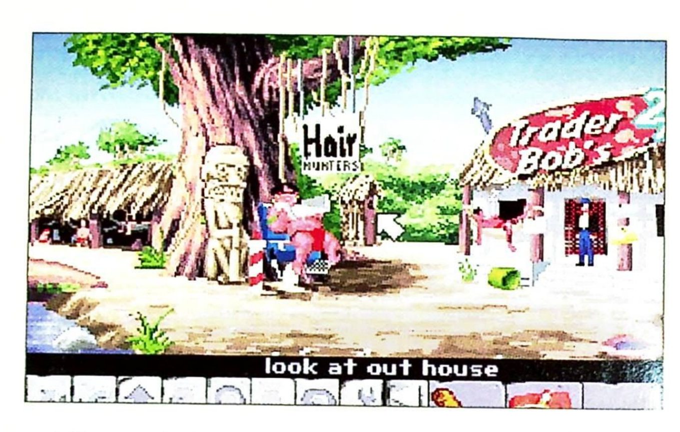
Flight of the Amazon Queen

Le Monkey de la jungle

Quoi seulement début 95, mais, mais, ils m'avaient pourtant promis de le finir le plus vite possible ! Ouiiiiiinnn ! Je veux jouer à Flight Of The Amazon Queen ! Depuis Monkey Island 2, je n'ai rien à me mettre sous la dent... Ayez pitié, d'un pauvre testeur en manque.



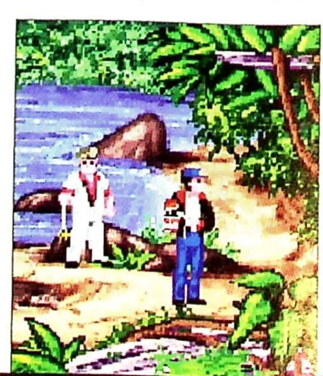
LucasArts... Pardon ? Mais non, absolument pas, je n'ai jamais prononcé le mot LucasArts ! Comme je n'ai jamais dit que Flight Of The Amazon Queen devait beaucoup à l'éditeur et plus particulièrement à ses deux hits : Monkey Island 2 et Indiana Jones IV. Mais si tel avait été le cas, alors il n'y aurait pas de mal à l'admettre, ces jeux sont des réussites complètes et Amazon Queen ne peut que s'enrichir en s'inspirant de ces deux classiques du jeu d'aventure humoristique. Pour continuer dans la liste des références de ce futur produit Renegade, on peut citer Mc Gyver, dont le personnage principal se rapproche à plus d'un titre, et les vieilles séries d'aventure des années 40, dont Amazon Queen se veut un pastiche irrévérencieux. Il y parvient fort bien par ailleurs avec un humour qui a visiblement fait l'objet d'un gros travail d'écriture et de nombreuses séances de brainstorming qui devaient être tout sauf tristes ! Le scénario vous met dans la peau d'un pilote de location, Joe King, qui a pour délicate mission de transporter la starlette Faye Russel en pleine jungle pour le tournage de son dernier film «Jungle Passion».
Malheureusement, le voyage ne sera pas de tout repos, la star possède un caractère de chien et elle s'avère d'une aide plus que limitée. De plus, comme Indy, Joe possède un fidèle concurrent et ennemi intime en la personne de Dutch Flyboy Anderson, qui fait tout son possible pour vous mettre des bâtons (plutôt des troncs) dans les roues. Heureusement (hem !), Joe est



assisté par son inséparable (et incompétent) mécanicien mais néanmoins fidèle ami Sparky. Mais ce dernier est, comment dire... limité dans ses capacités et compter sur son aide s'avère davantage un acte de foi ou un simple espoir en désespoir de cause ! Le jeu débute

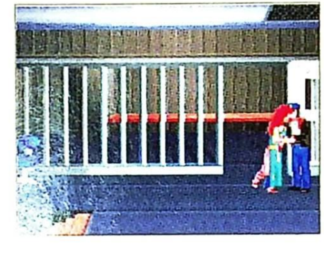
Tout le jeu sera entièrement traduit en français, aussi bien pour les textes à l'écran que pour les voix des personnages.

au moment où l'infâme Flyboy vous enferme dans une chambre d'hôtel. À vous de parvenir à en sortir, avant qu'il ne substitue ses services aux vôtres auprès de la belle Faye. À l'aide d'une interface proche de celle de Monkey 2 (sauf qu'en plus vous pouvez attribuer une action par défaut à chaque objet avec le bouton droit !), vous parvenez à vous échapper par une trappe destinée à l'évacuation du linge. Par un moyen immensément classique, puisque vous attachez des draps les uns aux autres pour fabriquer une corde de fortune ! Les premières épreuves sont très simples, afin de ne pas rebuter les joueurs débutants et permettre à tout le monde de s'entraîner un peu avant de passer aux énigmes sérieuses. Une fois sorti de la chambre d'hôtel, vous vous apercevez que l'hôtel est gardé par des mafieux chargés de prolonger le plus longtemps possible votre séjour. Si vous tentez de sortir tout de même, ces derniers s'y opposent fermement. Mais, vous ne pouvez pas mourir dans Amazon Queen. Aussi, votre personnage provoque gaillardement les deux sbires en leur demandant ce qu'ils comptent lui faire pour l'empêcher de partir, lui piquer ses vêtements ? Et vous vous retrouvez immédiatement à votre point de départ, dans votre chambre d'hôtel, à cette différence près que vous êtes en caleçon ! Ce genre d'humour est présent tout au long du jeu et chaque action stupide de votre part est l'occasion de rire et non de recharger le jeu après un écran de fin présentant la tombe fleurie de Joe. Après avoir découvert la présence de vos anges gardiens dans le hall





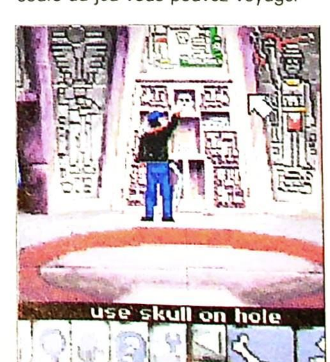








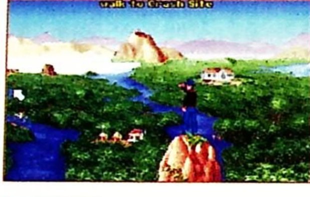
À l'hôtel, vous vous emparez discrètement de la clé de la chambre d'une danseuse de votre connaissance, afin de quémander son aide. Cette dernière vous demande quelques services en retour. Le jeu propose ainsi pas moins de 40 personnages avec lesquels vous pouvez discuter et agir. Et chose nouvelle, un dialogue ne se répète jamais ! Ainsi, si vous retournez taper la causette plusieurs fois de suite avec un même individu, ce dernier ne joue pas les disques rayés mais vous répond différemment à chaque fois. Ce qui est, je crois, un cas unique dans le monde de l'aventure informatique. Après vous être déguisé avec l'aide et les vêtements de votre amie danseuse, Joe parvient à tromper l'attention de ses gardiens. Pas pour longtemps, car ces derniers se lancent aussitôt à sa poursuite et vous devez leur jeter quelques objets de la voiture de Sparky pour vous en débarrasser et arriver à temps afin d'empêcher Flyboy de "s'emparer" de Faye Russel. Sitôt dit, sitôt fait et vous voilà en plein ciel avec la belle. De nombreuses scènes cinématiques plein écran viennent agrémenter le jeu tout en développant le scénario et en vous présentant les différents protagonistes de l'aventure. Vous faites ainsi la connaissance du Docteur Frank Einstein (original...) et de l'organisation secrète 'Floda'. Cette dernière a pour ambition de transformer une tribu d'amazones en affreux reptiles ou Dino-Women aux formidables pouvoirs. Heureusement, la machine n'est pas encore tout à fait au point, à vous de faire en sorte qu'elle ne le soit plus du tout, afin de gagner le cœur de la superbe princesse amazone et de finir le jeu. Ce qui devrait vous prendre à tout casser, environ huit heures si vous savez exactement quoi faire (sinon une vingtaine d'heures sont nécessaires).
Au final, Amazon Queen comprend une centaine d'écrans de jeu, tous en VGA 256 couleurs sur PC. Au cours du jeu vous pouvez voyager d'un lieu à l'autre à l'aide d'une carte panoramique découverte par un scrolling parallaxe. Actuellement en cours de finalisation, le jeu a été retardé jusqu'au début de l'année prochaine pour finaliser les bruitages et surtout les versions CD (PC et CD-32) avec tous les dialogues digitalisés et l'utilisation d'acteurs pour chaque personnage. Les musiques sont l'oeuvre de Richard Joseph (oui, oui, le même que pour Sensible Software, soit Sensible Golf et Cannon Fodder 2 !). Les animations des personnages sont superbes et dans le plus pur style cartoon. Elles contribuent énormément à l'intérêt du jeu et à son humour, comme elles le faisaient pour les Monkey Island. Ce jeu d'aventure utilise aussi un système très au point d'éclairage dynamique, ce qui est sans doute la moindre de ses nombreuses qualités. Un produit que l'on attend avec impatience, surtout du fait de l'absence de véritable jeu d'aventure humoristique traditionnel. Allez, encore un peu de patience ! ■





Renegade
Propos éclairés

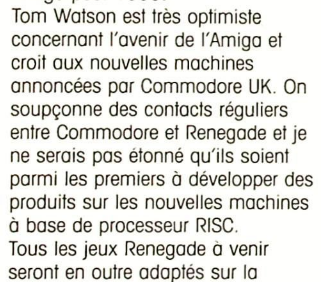
Au moment où l'avenir de l'Amiga reste incertain, l'un des plus vieux supporters de la machine donne son avis et pour la plus grande joie de l'amigaphile que je suis, il est confiant !







Outre les sorties telles Ruff'n'Tumble ou Sensible World Of Soccer, leur prochain produit Amiga (aussi prévu sur PC) est KTM, qui devrait sortir courant 95. C'est une simulation de moto-cross (normallement top secret) et plus particulièrement du championnat du monde 500 cm3. Le jeu, en 3D vectorielle, utilise le nom d'un champion de la discipline : Jeremy Whatley. En outre, l'équipe possède quatre ou cinq projets originaux Amiga pour 1995.
Tom Watson est très optimiste concernant l'avenir de l'Amiga et croit aux nouvelles machines annoncées par Commodore UK. On soupçonne des contacts réguliers entre Commodore et Renegade et je ne serais pas étonné qu'ils soient parmi les premiers à développer des produits sur les nouvelles machines à base de processeur RISC.
Tous les jeux Renegade à venir seront en outre adaptés sur la console CD-32, comme Flight Of The Amazon Queen prévu début 95 en version «parlante» (non, rien à voir avec l'horloge). L'éditeur a d'ailleurs été le premier à soutenir la console 32 bits et Sensible Soccer fut un gros succès sur celle-ci.
Contrairement à de nombreux éditeurs, il n'abandonne donc pas la machine pour se focaliser sur le CD-Rom PC. Il faut savoir en effet qu'en Angleterre, le marché Amiga reste particulièrement dynamique.
À propos du PC, Tom Watson apprécie la machine à sa juste valeur et juge son potentiel énorme. Malheureusement, son prix trop élevé pour l'utilisateur moyen et l'accessibilité limitée de la machine qui en découle, sont les principales raisons avancées pour justifier la nécéssité de continuer à soutenir l'Amiga.
En revanche, pas de développement massif sur consoles, la durée de vie de celles-ci étant jugée trop courte par Tom Watson. Ruff'n'Tumble ne sera donc pas adapté sur SNIN et Megadrive.
En ce qui concerne les nouvelles consoles, comme la PSX de Sony, la 3DO, la Saturn de Sega et l'Ultra 64 de Nintendo, Renegade ne se précipite pas sur un marché encore vert. Ils préfèrent attendre que ces nouvelles machines se positionnent réellement sur le marché pour commencer à travailler dessus.
«Prudence est mère de sureté» et «Rien ne sert de courir, il faut de partir à point» semblent être les maximes clés de Renegade. ■









RENEGADE
Un Noël explosif

IL Y EUT...
Renegade est un label symbole pour l'Amiga, pour avoir distribué des jeux comme Cadaver (Bitmap Brothers), Fire&Ice (Graftgold), Uridium 2 (Graftgold), Turrican 3 (Factor 5), The Chaos Engine (Bitmap Brothers), Elfmania (Terramarque), et prochainement des hits en puissance comme Ruff'n'Tumble sorti en Octobre.

IL Y AURA...
Loin de s'endormir sur ses lauriers, Renegade fait tout son possible pour anticiper le marché et fournir des jeux toujours à la pointe des ventes. L'évolution logique fut donc l'an dernier de se lancer sur le marché PC, puis dans le domaine multimédia, avec des produits CD-32 et MPC. Renegade continue cependant à supporter l'Amiga, comme le prouve les prochaines sorties : Speedball 2 sur CD-32 pour Novembre, The Bitmap Brothers' Compilation (Gods, Magic Pockets, Speedball 2, Xenon 2, Cadaver & The Payoff) sur CD-Rom PC (soyons partageurs).
Enfin en novembre arriveront Sensible World of Soccer et Flight Of The Amazon Queen, un jeu d'aventure faisant office de première pour la société.



Compaq



L'informatique pour tous

Lorsqu'un grand constructeur de micro-ordinateurs compatibles PC se lance sur le marché des particuliers, il s'agit sans conteste d'un signe des temps. Nous entrons dans la société Informaticus Domesticus !

Compaq grand public

Depuis plusieurs années déjà, le micro-ordinateur a envahi la maison et cette évolution se poursuit de façon exponentielle. Outil éducatif et pédagogique ? Gestion du foyer, des ressources financières et des investissements ou encore archives pour votre cave, votre bibliothèque, votre collection de timbres ? Jeux pour les enfants, mais aussi pour les parents ? Création de dessins ou composition de musiques ? Connection avec un service minitel, envois de messages à une autre personne n'importe-où dans le monde, répondeur téléphonique ? Tout est possible dorénavant, à condition d'oser franchir le pas et de s'acheter un ordinateur. Compaq a réussi l'exploit d'abolir les dernières barrières qui jusqu'ici effrayaient le grand public. Simplicité d'utilisation, prix attractifs, machines multimédias ouvertes et évolutives : la révolution commence chez Compaq...

Une gamme réellement adaptée aux particuliers

Compaq Presario offre toute une panoplie de produits adaptés à chaque utilisateur, résolument orienté vers le futur et donc le Multimédia. L'approche de Compaq vise avant tout à satisfaire le client, en lui offrant tout d'abord un large éventail de possibilités.

Les points communs sont tout d'abord la facilité d'utilisation des machines, que l'on peut qualifier de «Plug and Play». Finies les longues heures à lire des centaines de pages de documentation pour faire fonctionner votre machine ou pour installer les programmes nécessaires à son fonctionnement ! Finis le stress et les erreurs de débutant ! La gamme Presario vous est vendue clefs en mains, avec un simple câble à brancher sur le secteur. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de mise en marche, d'attendre et sur l'écran apparaîtront alors des explications pour vous guider dans vos premier





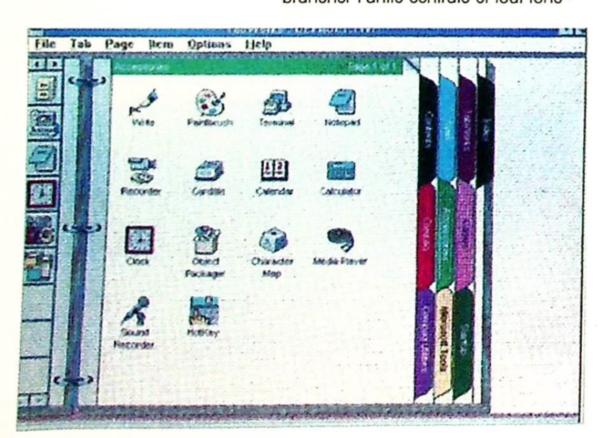
pas en informatique. À noter aussi, la présence en standard d'un économiseur d'énergie, qui se déclenche automatiquement lorque vous laissez votre machine allumée sans l'utiliser.



Les Intégrés

La gamme des Compaq Presario 500 tout d'abord, avec comme produit de base le Presario CDS 510 :

- Conception intégrée : il suffit de regarder la photo pour comprendre l'effort réalisé sur le design de ces machines. Tout est intégré : les enceintes, la carte son, la carte Fax/Modem, etc., tout est déjà installé et paramétré. L'utilisateur n'a qu'à brancher l'unité centrale et tout fonctionne !
- 486 SX à 33 MHz (ou SX2 à 66 MHz pour le CDS 520)
- 4 Mo de Ram, extensible à 64 Mo
- Disque dur de 270 Mo (420 Mo pour le CDS 520)
- Unité de disquette 3 '1/2-1.44 Mo
- Moniteur couleur SVGA de 14 pouces et bus local video (VLB).
- Clavier et souris
- unité multimédia : lecteur CD Rom double vitesse (Mitsumi ou Panasonic), système audio 16 bits intégré sur carte mère, compatible 100% Soundblaster, hauts parleurs et microphone haute qualité, interface Midi., port joystick.
- Communication intégrée : Fax, Modem, Minitel et répondeur téléphonique.



Les «classiques»

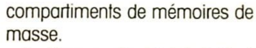
Vient ensuite la gamme Compaq - Presario 700, avec comme machine de base le Presario 720 :

- Machine Desktop, enceintes externes pour le CDS 720.
- 486 SX2 à 66 Mhz (évolutivité jusqu'au Pentium)
- 4 Mo de Ram, extensible à 100 Mo
- Disque dur de 420 Mo
- Unité de disquette 3 '1/2-1.44 Mo
- Moniteur couleur SVGA de 14 pouces et bus local video (VLB).
- Clavier et souris
- Système audio 16 bits intégré, compatible 100% Soundblaster (+ lecteur CD-Rom double vitesse (Mitsumi ou Panasonic), hauts parleurs et microphone haute qualité, interface Midi., port joystick pour le CDS 720).
- Communication intégrée : Fax, Modem, Minitel et répondeur téléphonique.

Les mini-tours

Enfin vient la gamme Compaq Presario 900 :

- Machine MiniTower, enceintes externes pour le CDS 920.
- 486 SX2 à 66 Mhz (évolutivité jusqu'au Pentium)
- 8 Mo de Ram, extensible à 104 Mo
- Disque dur de 420 Mo
- Unité de disquette 3 '1/2-1.44 Mo
- Moniteur couleur SVGA de 14 pouces et bus local video accéléré avec 1Mo de Vram (VLB).
- Clavier et souris
- 5 connecteurs d'extensions et 5 compartiments de mémoires de masse.



- Système audio 16 bits intégré, compatible 100% Soundblaster (+ lecteur CD Rom double vitesse (Mitsumi ou Panasonic), hauts parleurs et microphone haute qualité, interface Midi., port joystick pour le CDS 920).
- Communication intégrée : Fax, Modem, Minitel et répondeur téléphonique.

Le plus abordable

Compaq Presario 460 : pour les bugets serrés :

Pour toucher le public le moins fortuné, voici une machine très conviviale et puissante, pour découvrir les joies de l'informatique à un prix abordable, sans les fioritures offertes pour le Multimédia et la communication..

- 486SX2 à 66 Mhz
- 4 Mo de Ram, extensible à 20 Mo
. Disque dur de 270 Mo
- Unité de disquette 3 '1/2-1.44 Mo
- Moniteur couleur SVGA de 14 pouces et bus local video accéléré avec 1Mo de Vram (VLB).
- Clavier et souris

Les outils intégrés

Tous les Compaq Presario sont livrés avec

- Dos 6.2, le système d'exploitation Microsoft le plus utilisé dans





Une association qui débute

Compaq et Virgin sont deux noms prestigieux, chacun dans un domaine complémentaire de la micro-informatique. Réunir les talents de ces deux compagnies semblait inéluctable pour une collaboration prometteuse.
Un objectif commun.
Cette fin d'année correspond à une véritable explosion du monde micro-informatique ludique, avec l'arrivée en masse d'un "public neuf" sur le marché. Virgin et Compaq ont adopté la même politique, résolument tournée vers la satisfaction du consommateur. Pour que tout le monde bénéficie de la révolution micro, il faut en effet orienter le marché vers un futur multimédia et convivial. Côté virgin, on a ainsi assisté depuis plusieurs mois à un gros effort pour offrir des jeux mieux réalisés, plus «jouables» et donc plus intéressants pour le consommateur. Les jeux sont maintenant presque systématiquement traduits en français, les procédures d'installations sont simplifiées et une hot-line permet à l'acheteur d'avoir une solution en cas de problème sérieux. Pour Compaq, les mêmes résolutions ont été prises, avec un service d'assistance téléphonique assurée 7 jours sur 7; 24h sur 24h, des machines multimédias, très conviviales, avec une aide à l'utilisation permanente...
Les possibilités d'association de machines et de softs sont illimitées, d'autant plus que Virgin évolue en proposant dorénavant des softs éducatifs, des produits musicaux intéractifs, etc.

... monde.
- Microsoft Windows : la dernière version.
- Tabworks : un " livre electronique " pour organiser vos travaux.
- Module formation : pour faire vos premiers pas.
- Media Pilot : un module de contrôle multimédia.
- Microsoft Works : un outil intégrant un traitement de texte pour votre courrier, un tableur pour vos archives, un outil graphique pour dessiner...
- Microsoft [illegible] de gestion [illegible] personnelles.
[illegible] ment Pack : des [illegible], des encyclopédies, des éducatifs...
- Timtel pour Compaq : pour transformer votre Compaq Presario en Minitel.
- Abonnement Compuserve : Accès au plus grand réseau de services internationnaux (actualité, économie, thèmes, etc.)

Des prix incroyables

Les prix indiqués ci-dessous sont les prix publics indicatifs le plus généralement constatés.
Presario CDS 510 : environ 11 000 FF TTC.
Presario CDS 520 : environ 12 000 FF TTC.
Presario 720 :





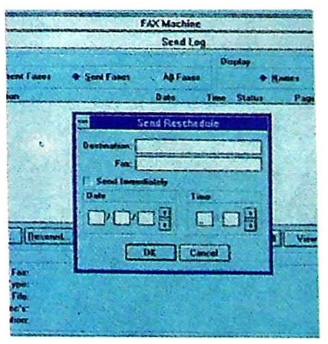
environ 11 000 FF TTC.
Presario CDS 720 :
environ 13 000 FF TTC.
Presario CDS 920 :
environ 14 500 FF TTC.
Presario 460 :
environ 8750 FF TTC.

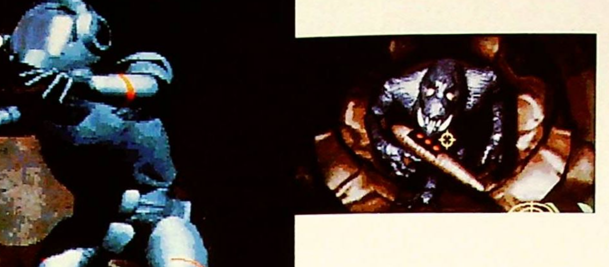
Un service client exceptionnel

Outre le nom Compaq, synonyme de fiabilité et de sérieux, tous les ordinateurs de la gamme Compaq Presario font l'objet d'une garantie de 3 ans. Ensuite, et il s'agit d'un plus exceptionnel, l'acheteur d'un ordinateur Compaq Presario se voit offrir gratuitement l'accès au service client Compaq, 7 jours sur 7, 24 heures sur 24, pour répondre à ses questions. Ces techniciens connaissent à fond les machines Compaq et sont capables d'apporter une aide efficace pour leur mise en route et leur utilisation.

Compaq... à suivre !

Les machines de la gamme Compaq Presario ont été pensées pour faciliter l'évolutivité au cas par cas. Vous voulez une machine plus puissante, connecter une imprimante ou un scanner, rajouter de la Ram, une nouvelle carte MPEG ? Tout est possible et facile à installer, grâce à une architecture ouverte et à une simplicité d'utilisation reconnue par tous. ■





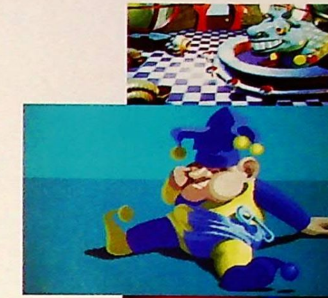
Creature Shock

Nous sommes en 2023. La Terre est sur le point de s'auto-détruire. Le vaisseau spatial SS Amazon a été lancé pour chercher une nouvelle planète habitable pour les hommes. Mais quelque chose de très grand, très alien et très méchant l'a empêché de dépasser Saturne. Vous faites partie d'une mission dont le but est de découvrir ce qui s'est passé et de sauver la Terre. Un maximum d'action et d'interaction.



Nascar Racing

Des voitures de 680 chevaux s'affrontent dans une course à plus de 200 à l'heure. Le réalisme total vient des graphismes basés sur des reportages télévisés. Choisissez une voiture pré-testée pour la course ou construisez-la vous-même - vous pourrez même en choisir la couleur et les sponsors.



The Legend of Kyrandia Book 3:

Malcolm's Revenge

Voici le troisième volet de cette série acclamée par la critique. Malcolm, le bouffon machiavélique accusé d'avoir rué le Roi et la Reine, s'est échappé de prison. Aidez Malcolm à trouver et à utiliser déguisements, jouets étranges et magie pour dévaster Kyrandia.



Doom 2: Hell On Earth

Ses graphismes sont encore meilleurs que ceux du premier Doom qui a eu tant de succès, et cette suite est dotée de 30 niveaux inédits de destruction totale. Vous devez essayer de survivre alors que vous êtes attaqué de toutes parts. Attention! Derrière portes et fenêtres, et même sur les toits, des démons sont là, prêts à vous anéantir.



Iron Assault

Prenez les commandes d'un immense robot de combat pesant 100 tonnes et luttez contre le mal. Vous devrez monter en grade dans la hiérarchie militaire et diriger une armée de révolutionnaries qui se battent contre une compagnie voulant dominer le monde. Vous ne vous lasserez pas de ce jeu passionnant qui combine stratégie, organisation et combat.

11th Hour

La suite de 7th Guest ne vous décevra pas. Plus de 40 énigmes et de 13 quêtes interactives vous attendent alors que vous essayez de secourir votre bien-aimée, enfermée dans le sinistre château de Henry Stauf et de vous en échappér vivant. Comprend plus d'une heure de vidéo réalisée avec des acteurs professionnels et une musique symphonique originale.



Lost Eden

Un jeu complexe, combinant aventure et stratégie. Essayez d'arrêter ces deux forces qui s'opposent: les dinosaures carnivores, menés par T.Rex et les herbivores, menés par un humain dominateur qui ne demande qu'à se battre. Vous êtes le Prince Adam, courageux et intrépide; votre tâche est d'acquérir les connaissances qui vous permettront de construire d'immenses citadelles pour que les deux ennemis vivent séparés.



3615 VIRGIN GAMES

Compatible avec les PC IBM

Virgin Interactive Entertainment SARL
233 Rue de la Croix Nivert 75015 Paris
Tel (1) 5368 1010 Fax (1) 5368 1030

Il Est pret A tout POUR SAUVer SA Poule.

LES AVENTURES
D'EARTHWORM JIM
CONTINUENT ET LES CADEAUX
PLEUVENT SUR LE **36.68.94.95★**

★(2.19F par minute)











